1/2002 10. Jahrgang / Ausgabe 99 CYBERMEDIA S 52,- / sfr 6,50 / lfr 158 / bfr 158 / Lit 9000 / Pta 750 / hfl 8,25 € 3,32 DM 6,50

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Xbox-Start

Neue Spieledimension? Dead or Alive 3, Halo und Munch's Oddysee unter der Lupe

IMPORT-DUO FÜR GAMECUBE

Rogue Leader

Wie im Film: Star-Wars-Action der nächsten Generation

Pikmin

Meisterlich: Miyamotos Strategiestreich

PS2 IM AUSNAHMEZUSTAND

State of Emergency

Gespielt: Straßenkampf im Großstadt-Dschungel

58 Spiele im Test

87% Baldur's Gate Dark Alliance
88% Tony Hawk's Pro Skater 3
88% Jak and Daxter
91% Shenmue 2

PS2 • PSone • Dreamcast • Xbox • Gamecube • GBA




Devil



FEST IM STRESS

Eigentlich sollten wir es ja schon gewohnt sein: Bleibt durch die Arbeit an der MAN!AC schon unterm Jahr nur wenig Zeit für das Privatleben der Redakteure, ereilt einen zur 1er-Ausgabe regelmäßig die geballte Wucht testfähiger Weihnachtstitel und mit diesen der komplette Abbruch jeglicher Sozialkontakte. Was die Sache gleichermaßen verschlimmerte wie erfreulicher machte: Die Hersteller bringen in der heißesten Phase des Jahres nicht nur üble Lizenz-Kamellen und Durchschnittsware auf den alles schluckenden Weihnachts-Markt, es kommen in den nächsten Tagen und Wochen etliche Heimkonsolen-Hämmer in die Läden. Und diese Leckerbissen aus Arbeits- und Zeitdruck so schnell wie möglich durchzuzocken, ist für Videospielliebhaber eigentlich schon fast ein Frevel: "Jak and Daxter", "007 Agent im Kreuzfeuer", "Baldur's Gate Dark Alliance" oder "Tony Hawk's Pro Skater 3" – vor allem das halbe Dutzend PS2s in Redaktions- und Privatbesitz durfte mächtig heißlaufen. Aber auch von PSone ("Syphon Filter 3") und Dreamcast ("Shenmue 2") wurde zwecks intensiver Testarbeit nochmal die langsam ansetzende Staubschicht weggepustet.



State of Emergency (Take 2, 2002)

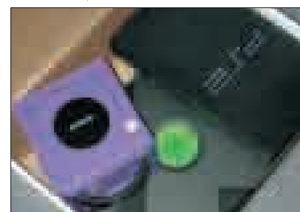
Als ob nicht schon genug Zeitfresser aus PAL-Gefilden in die Redaktion geflattert wären, hatten wir's diesen Monat auch noch mit zwei Konsolen-Neuveröffentlichungen und, in deren Gefolge, mit einem ganzen Stapel Import-Software zu tun. Die Xbox hat uns kurz vor knapp noch in der Debug- und der amerikanischen Vollversion erreicht, und mit ihr Starttitel wie "Dead or Alive 3", "Halo", "Munch's Oddysee" oder "Project Gotham Racing". Dass wir nur die ersten drei einer intensiven Betrachtung unterzogen haben (ab Seite24), liegt vor allem am Platzmangel. Erwartet nächste Ausgabe noch einen ganzen Schwung weiterer Xbox-Spiele!

Letztlich gibt's nun auch den Gamecube als US-Modell – vom Startaufgebot haben wir bereits Bekanntes und Konvertierungen erst einmal vernachlässigt und uns den potenziellen Bestseller von Factor 5 herausgepickt: "Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2" – den Test findet Ihr auf Seite 42, gleich hinter "Pikmin", Miyamotos heißersehntem Echtzeitstrategical.

Genug gefaselt. Wir wünschen Euch verspielte Feiertage und ein glückliches Jahresende – auf dass wir uns 2002 wiedersehen.

THE MAN!ACS

Fest im Streß, Teil 2: Als ob wir diesen Monat sowieso nicht schon genug Probleme mit Schlaf- und Vitaminmangel gehabt hätten, sorgte auch noch eine umspannende Verschwörung moderner Technik für graue Haare. So verabschiedete sich der Reihe nach unser umgebauter Gamecube, zwei unserer PS2-Teststationen und schließlich auch noch die Xbox. An alle Firmen, die flott und unbürokratisch für nötige Reparaturen bzw. Ersatz gesorgt haben, geht ein dickes weihnachtliches Dankeschön.





Sorgt for Chaos in der Großstadt: "State of Emergency" ab Seite 8

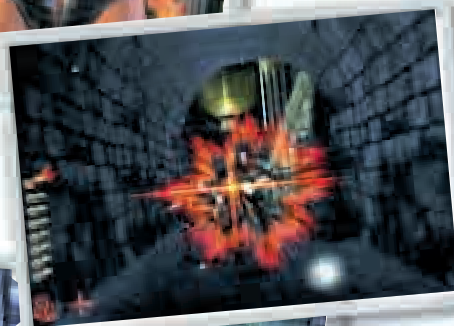


Brillante SciFi-Story und harte Action auf der Xbox: "Halo" ab Seite 28

MANIAC PRESENTS



Wer bei dieser Schönheit große Augen macht, fängt sich schnell ein paar dicke Ohren: Die Xbox-Klopperei "Dead or Alive 3" ab Seite 30



Zombies sind out: "Vampire Night" bringt Nachschub für die G-Con 2 ab Seite 14

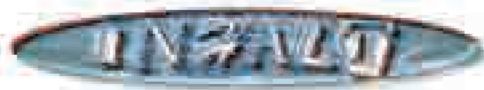
Das ist nicht "MGS 2": Alles Wichtige über die beiden letzten "bleem!"-Emulatoren für den Dreamcast ab Seite 18

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN



PAL-TESTS

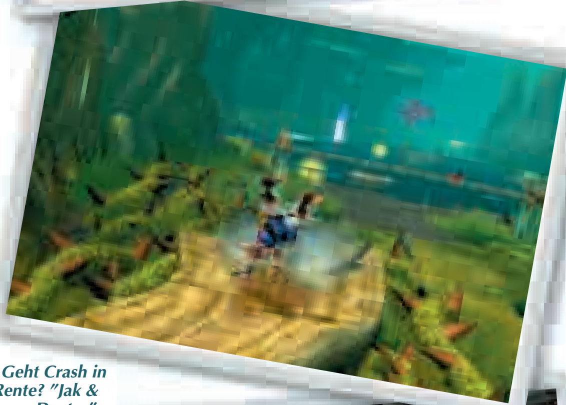
IMPORT-TESTS



Ballern mit Bond: Beim PS2-Ego-Shooter seid Ihr der "Agent im Kreuzfeuer". Ab Seite **60**



"Diablo" war gestern: Metzelt Euch durch Höhlen voller Monsterhorden in "Baldur's Gate Dark Alliance". Ab Seite **48**



Geht Crash in Rente? "Jak & Daxter" ab Seite **64**



Und PAL hat doch Vorteile: Das letzte große Dreamcast-Abenteuer "Shenmue 2" ab Seite **56**



Heiße Torten und mehr bei "Tony Hawk's Pro Skater 3": Beweist Eure Rollbrettkünste ab Seite **52**



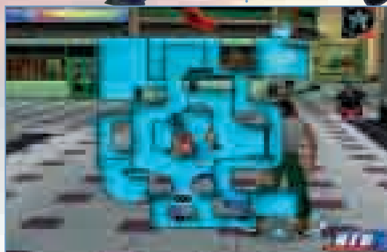
Gebt dem fiesen Imperium Saures als "Rogue Leader" ab Seite **42**

Chaos City

Ausnahmezustand auf PS2: Ohne Rücksicht auf Verluste stürzten sich die MAN!ACs in Take 2s rabiaten Straßenkrieg.



In den Vereinigten Staaten der Zukunft herrschen Chaos und Korruption: Anno 2035 unterdrückt ein ruchloses Firmenkonglomerat, das sich lediglich 'The Corporation' nennt, die Bevölkerung, mobbt Kleinkonkurrenten aus dem Geschäft und hat gar den staatlichen Machtapparat eigenmächtig außer Kraft gesetzt. Jeder Anflug von Widerstand wird im Keim erstickt, Revolutionären und Weltverbesserern bleibt lediglich die Möglichkeit, ihren Forderungen mit radikalen Maßnahmen Nachdruck zu verleihen. Attentate auf 'Corporation'-Oberste und gezielte Bombenanschläge – das ist die Sprache der Untergrund-Oppositionellen. Doch die Antwort der Industriefront folgt auf dem Fuße – in Form des Ausnahmezustands. Knüppelnde Ordnungshüter und schwerbewaffnete Spezialkommandos strömen durch Straßen und Kaufhäuser. Jeder halbwegs verdächtig wirkende Passant bekommt die Schlagstöcke der Uniformierten zu schmecken, entsprechend herrschen Chaos und Angst unter der Bevölkerung. Natürlich lassen sich die Revoluzzer vom martialischen Auftritt des Gegners kein Stück einschüchtern, von wegen: Gerade jetzt suchen die Widerständler Verstärkung und sind fündig geworden – in Euch.

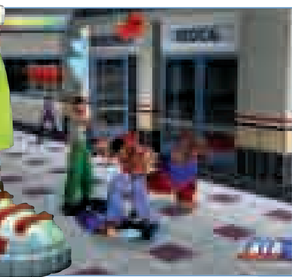


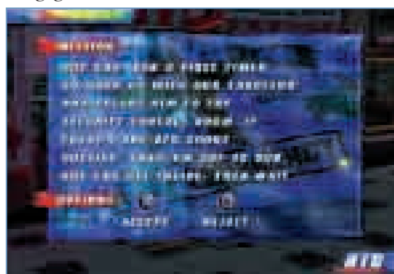
Hilfreich: Im wilden Gedränge gibt die einblendbare Karte Auskunft über die Positionen von Freund und Feind.



Anarchie total: Grundsätzlich dürft Ihr jeden herumstolpernden Passanten verprügeln und jeden nicht niet- und nagelfesten Gegenstand als Waffe missbrauchen – sicher nichts für Zartbesaitete.







Im Dienste des Terrors: Eure Auftraggeber erkennt Ihr an der hellblauen Markierung und dem verräterischen Gesichtstuch.

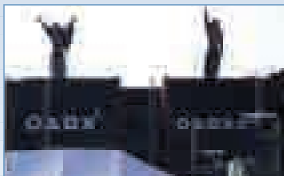
Mittendrin statt nur dabei

Treffender könnte man das abgedrehte Actionspektakel der Schotten von Vis Entertainment nicht beschreiben. Denn "State of Emergency" versetzt Euch in insgesamt vier großräumigen Schauplätzen direkt an den Ort des Geschehens. Als einer von fünf unterschiedlich befähigten Apo-Anwärtern (Hawaii-Hemd-Fetischist McNeil beispielsweise hat einen mächtigen Wumms während Leder-Liebhaberin Libra besonders durch Ihr Gewandtheit überzeugt) besteht Euer Ziel darin, durch das Erfüllen kleiner Aufträge auf der Revolutions-Karriereleiter immer weiter nach oben zu steigen. Ein steiniger Weg, der von zahllosen Leichen gepflastert wird, wie der einzig anwählbare Level in unserer Vorabversion bereits zeigte. In einem zweistöckigen Einkaufszentrum ist die Hölle ausgebrochen. Hunderte ordentlich animierter Passanten rennen kreuz und quer vorbei an schmucken Modeboutiquen oder Snack-Bars, strömen hektisch und ohne Rücksicht auf Verluste über Rolltreppen oder Galerien. Inmitten dieses wuselnden Ameisenhaufens versucht Ihr mit Eurem Revoluzzer-Kontaktmann in Verbindung zu treten. Die erteilen Euch verschiedene Aufträge: Mal müsst Ihr einem Bombenleger beim Anbringen des Zündsatzes Rückendeckung geben, ein anderes Mal schlagt Ihr die Schaufenster eines Elektronikfachgeschäfts ein, um nützli-

Die bösen Buben der Branche



FAMILIEN-KOMPATIBILTÄT und 'Political Correctness' sind nicht gerade die Markenzeichen von "State of Emergency"-Publisher Rockstar Games. Anno 1998 als Tochterfirma von Take 2 aus der Taufe gehoben, nehmen die Amis vorrangig Software-Entwickler unter Vertrag, deren Spiele, nicht unbedingt durch kunterbunte Bonbon-Optik und vorschultaugliche Inhalte bestechen. "Max Payne", der indizierte Polizisten-Shooter der Finnen von Remedy, DMAs Gangstersaga "Grand Theft Auto" oder Angel Studios Hehlerhatz "Smuggler´s Run" erschienen beispielsweise unter dem Rockstar-Label. Besondere Image-Pflege betreiben die 'harten' Jungs alle Jahre wieder auf der E3 in Los Angeles. Unter strenger Alterskontrolle werden nur Besucher über 21 Jahren auf den hermetisch abgeriegelten Freiluftstand gelassen. Der Grund: Bier, Babes und Rock´n´Roll in rauen Mengen versüßen im Inneren jedem mündigen E3-Gast den anstrengenden Messe-Rundgang. Entsprechend steht der Rockstar/Take2-Auftritt mittlerweile bei Videospiel-Schreiberlingen aus aller Welt hoch im Kurs.

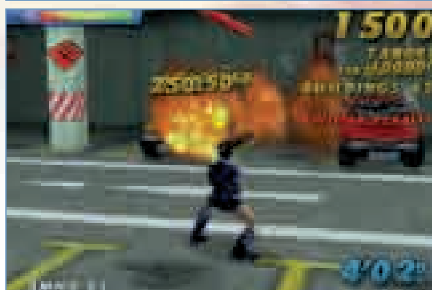


Der unkonventionelle Stand von Rockstar ist jede E3 einen Besuch wert



Schlechte Aussichten für McNeil: Rücken die schlagkräftigen Wachmänner im Verbund an, reicht der simple Gummiknüppel nicht mehr aus.







Im Arcade-Modus zerstört Ihr unter Zeitdruck soviel Level-Inventar wie möglich – unschuldige Opfer werden jedoch mit herbem Punktabzug quittiert.



Straßen in Angst: Nach dem rabiaten Ausflug ins gut besuchte Einkaufszentrum, setzt Ihr den Freiheitskampf gegen die tyrannische 'Corporation' im Freien fort.

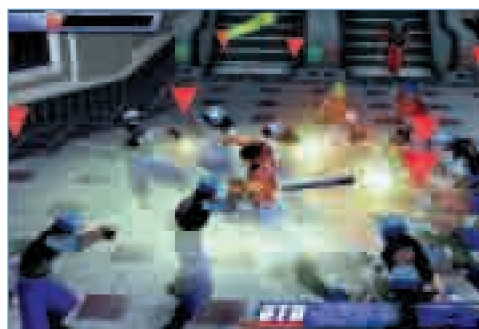
ches Equipment zu stibitzen oder hindert einen wichtigen 'Corporation'-Funktionär an der Flucht aus dem Konsumtempel. Klar, dass die Ordnungsmacht Eurem kriminellen Treiben nicht tatenlos zusieht. Einmal entdeckt, stürmen die maskierten Wachmannschaften mit Gummiknüppel und Pistole gleich im Dutzend auf Euch zu. Dass Ihr mit Eurem "Final Fight"-inspiriertem Schlagrepertoire gegen die feindliche Überzahl keinen Stich macht, ist naheliegend. Da müssen schon schwerere Geschütze aufgefahren werden, und genau darin liegt die Besonderheit von "State of Emergency": Zur Selbstverteidigung könnt Ihr Euch nämlich so ziemlich jeden nicht niet- und nagelfesten Gegenstand schnappen, der gerade im Weg herumliegt. Angefangen bei ordinären Barhockern, Werbeaufstellern, Mülleimern oder gar Topfpflanzen, über Feueräxte, Hackmesser und Samuraischwerter bis zu schwereren Kalibern wie Schrotflinten, Uzis, Flammen- und Raketenwerfern reicht das Waffenarsenal. Dass speziell bei letzteren parallel mit den bösen Buben auch Unschuldige den Weg ins Digi-Jenseits antreten, ist naheliegend. Doch Vorsicht ist geboten, denn auch einige berüchtigte Straßenbanden nutzen das allgemeine Chaos zum ausgiebigen Plündern. Verständlicherweise sind die harten Jungs nicht unbedingt erfreut, wenn eine schlampig geworfene Handgranate eines Ihrer Mitglieder in den Tod reißt. Schneller als Euch lieb ist, verwandelt sich die Einzelaktion so in einen mittelgroßen Bürgerkrieg, wenn Euch neben dem 'Corporation'-Pack auch noch der verärgerte Bandenpöbel ans Leder will.

Zugegeben, weder Thematik noch Umsetzung lassen auf anspruchsvolle oder politisch korrekte Bildschirmunterhaltung schließen, Fans ebenso simpler wie rabiater Action sollten sich den Straßenkrieg aber auf jeden Fall vormerken. *cg*





In bester Prügel-Tradition: Einmal umzingelt, rettet Euch nur noch ein "Final Fight"-typischer Rundumschlag aus der feindlichen Klammer.



State of Emergency

GENRE	ACTION
HERSTELLER	TAKE 2
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002

Herrlich böse Actionorgie: Als kampferprobter Widerständler gegen einen tyrannisierenden Machtapparat – zahllose unkonventionelle Waffen und technisch eindrucksvolle Massenschlachten versprechen anarchistische Kurzweil.



Einstellungssache: Ob der aktivierbare, ultraharte 'Gore'-Modus auch in der finalen Version enthalten ist, halten wir für äußerst fraglich.

Flieh', wenn Du kannst!

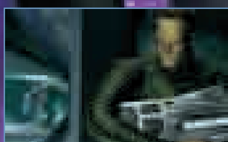
Denn im Weltall hört Dich niemand schreien. Todesmutig haben wir uns Interplays außerirdischem Grauen auf einer entlegenen Forschungsstation gestellt.

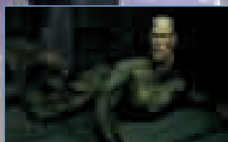
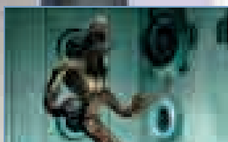
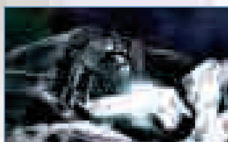
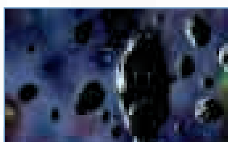

Der Titel ist Programm: Meist liegt in der Flucht die sinnvollste Strategie, mit der übermächtigen Alien-Brut fertig zu werden.

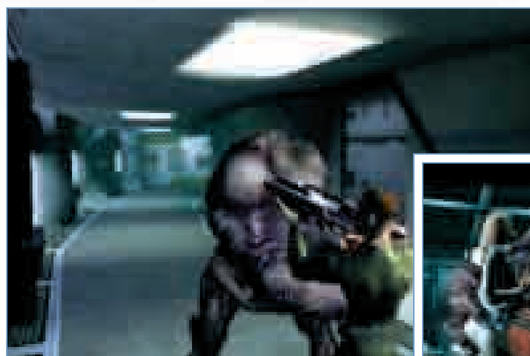

Tutorial mal anders: Zu Beginn geht Ihr zusammen mit einem außerirdischen Forseti-Kollegen auf Monsterjagd – im Kreuzfeuer vergehen die Biester binnen Sekunden.

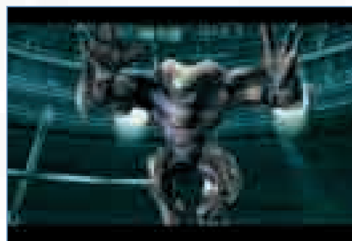
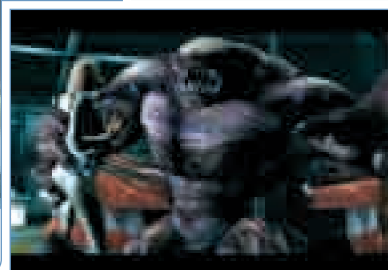
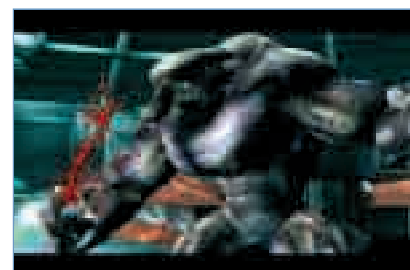
Eigentlich hätte es ja ein ruhiger Feierabend werden sollen. Doch als sich Captain Nick Conner mit einer Kollegin vom tagtäglichen Meteoritenabbau kommend im Gleiter der heimischen Raumstation Forseti nähert, beschleicht den abgebrühten Astronauten bereits ein mulmiges Gefühl. Eine üble Vorahnung, die, kaum angedockt, in schreckliche Gewissheit umschlägt. Menschenleer liegt das Landedeck, Verladekisten stehen kreuz und quer im Raum und verdächtige Blutspuren zeugen von einem grausamen Verbrechen. Doch ehe sich die zwei Heimkehrer versehen, bricht auch schon die Hölle los. Mit einer gewaltigen Explosion reißt die Decke auf, herunter springt ein albtraumhaftes Horror-Wesen, gut drei Meter hoch, der bullige Leib von stählernen Muskeln übersäht. Dass das Biest nicht zum Plaudern aufgelegt ist, wird im nächsten Moment überdeutlich. Mit ein paar riesigen Schritten durchschreitet das grausige Alien die Einflughalle, schließt seine gigantischen Pranken um den lieblichen Körper Eurer blonden Begleitung und beißt Ihr ohne zu zögern zärtlich den hübschen Kopf vom Leib. Als sich der Kampfkoloss daraufhin Nick Conner zuwendet, wird dem Weltraum-Veteranen schlagartig klar: Gegen diesen übermächtigen Kampfkoloss hilft nur die Flucht.

Und bei dieser wird gleich Euer Joypadgeschick gefordert. Während der wütende Gigant hinter Euch herstapft, rennt Ihr in der Rolle des Captain Conner um Euer digitales Leben. "Shenmue"-ähnlich flitzt Ihr dabei einen langgezogenen Korridor entlang, weicht im Weg stehenden Kisten aus, und überspringt auf Knopfdruck reaktionsschnell Barrieren. Bereits diese Eingangssequenz macht deutlich, "Run like Hell" ist weit mehr als der hundertste "Resident Evil"-Klon im Weltraum. Zwar schleicht Ihr im weiteren Verlauf der Odyssee auf der Suche nach Überlebenden



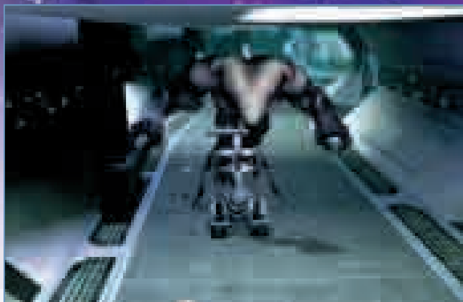




Fliegender Wechsel: Dank einwandfreiem Daten-Streaming gehen Spiel- und FMV-Sequenzen nahtlos ineinander über.


Gegen die hünenhaften Fleischberge haben Normalsterbliche keine Chance – wie die rabiate Eingangssequenz rechts beweist.



Ballern bis die Wumme glüht: Beim Soloangriff lassen sich die Giger-inspirierten kleineren Exemplare via MG und Shotgun noch recht gut in Schach halten.



Gleich macht's bumm! Nachdem Conner am Computer die Steuerung des Hilfsroboters übernommen hat, steuert er die lebende Bombe gen Bösewicht.

Die intergalaktische Mörderbande macht keine Gefangenen – grausig entstellte Crewmitglieder legen Zeugnis von dieser Praxis ab.

und den Hintergründen der blutigen Invasion ähnlich dem offensichtlichen Vorbild durch die labyrinthartigen Gänge der Forseti, stöbert nach Schlüsselkarten und legt Euch per Bleipuste mit dem unfreundlichen Alien-Gesindel an, pure Waffengewalt ist dabei aber der sicherste Weg zum Game Over. Die kleineren Exemplare der außerirdischen Brut haltet Ihr zwar via SciFi-Halbautomatik oder traditioneller Schrotflinte problemlos in Schach, an der gepanzerten Haut oben beschriebender Riesen prallen Eure Geschosse jedoch wirkungslos ab.

Entdeckt Ihr einen der grausamen Giganten auf Korridor-Patrouille, ist Köpfchen gefragt, sonst bleibt der bewachte Bereich unpassierbar. Denn das Höllenvieh macht gnadenlos Jagd auf alles, was sich bewegt. Ein Umstand, der Euch aber auch zu Gute kommt. Überall im Schiff verstreut findet Ihr nämlich Computerterminals, von denen aus sich nicht nur hinderliche Kraftfelder deaktivieren und Aufzugtüren öffnen lassen, sondern Conner auch die Kontrolle über nützliche Versorgungsroboter übernimmt. Einmal aktiviert, wechselt Ihr auf Knopfdruck zwischen dem Protagonisten und dem blechernen Kameraden. Die Lösung des massiven Monsterproblems könnte dann etwa wie folgt aussehen: Zunächst öffnet Ihr als Conner die Schwingtüren eines Aufzugschachts, anschließend wechselt Ihr zum Roboter und steuert den eiseren Helfer geradewegs Richtung außerirdischer Widersacher. Kaum auf den Eisenmann aufmerksam geworden, stürmt der Koloss auch schon hinterher. Gezielt lenkt Ihr Euren Robo durch die verschlungenen Gänge geradewegs auf den offenen Aufzug zu. Der Sturz in den schier bodenlosen Schacht kostet daraufhin Freund und Feind das Leben. Ein anderes Mal legt Conner dem Blechmann einen Sprengsatz in die Greifgabel. Kaum beim Alien angerollt, reißt eine fette Explosion den tumben Fleischberg in Fetzen.

Harte SciFi-Action gepaart mit Köpfchen – Freunde des etwas anderen Survival-Horrors sollten sich "Run like Hell" vormerken. *cg*



Survival-Horror mal anders: Bei Eurer ersten Flucht vor dem wütenden Koloss überwindet Conner auf Knopfdruck reaktionsschnell diverse Hindernisse.

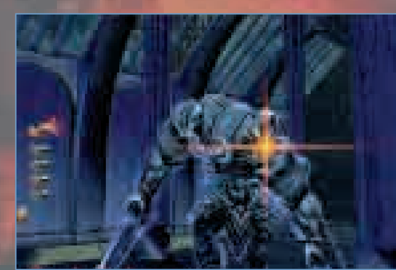
RUN LIKE HELL

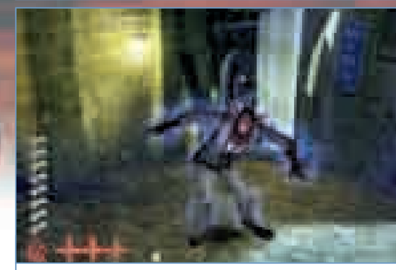
GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	VIRGIN/INTERPLAY
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002

Allein gegen die Aliens: Interessantes Horror-Abenteuer, das gekonnt harte Baller-Action mit pfiffigen Grübeleinlagen verbindet und sich somit angenehm vom etwas eingefahrenen "Resident Evil"-Einerlei abhebt.

Nächte des Wahnsinns

Die Vampirjagdsaison ist eröffnet: In Gemeinschaftsarbeit bringen Namco und Sega Lichtpistolen-Action auf die PS2.



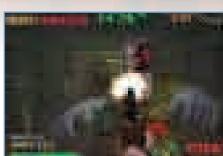


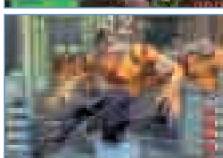
Oben: Die mächtigen Level-Obermotze sind wesentlich ungefährlicher, als sie aussehen. Unten: ein mutierter Werwolf im Anmarsch.

Ballernachschub:

Lightgun-Freaks stehen rosige Zeiten ins Haus. Mit "Gun Survivor 2 Resident Evil Code: Veronica" bringt Capcom demnächst allen PS2-Fans die Umsetzung des gleichnamigen Automatens. Zukünftige Xbox-Besitzer freuen sich auf "House of the Dead 3". In dem ebenfalls von Wow Entertainment entwickelten Horrorgeballer nehmt Ihr es mit Zombies und Dämonen im Comic-Look auf.





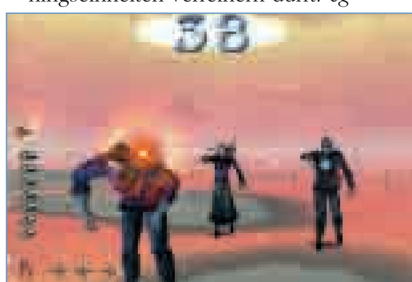


Schießbude mit Adventure-Einschlag: "Gun Survivor 2" (oben). Darunter: Zwei Cartoon-Zombies aus dem "House of the Dead 3".



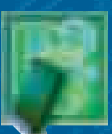
Genauergesagt ist die Heim-Umsetzung des Spielhallengeballers das Werk dreier 'Big Player' im Softwarebusiness. Sega-Team Wow Entertainment zeichnet für die Programmierung verantwortlich, das Spiel lief ursprünglich auf der Arcade-Hardware System 246 von Namco (die sich im fernen Osten auch um den Vertrieb kümmern) und Sony bringt das Actioninferno in europäische Läden. Ganz schön kompliziert – was man vom Spielablauf von "Vampire Night" hingegen nicht sagen kann. Wahlweise ein oder zwei Gralshüter des Guten greifen zur brandneuen G-Con2, der alten PSone-G-Con45 oder zum ordinären Joypad, um der Brut der Nacht in klassischer Lightgun-Shooter-Manier das unheilige Lebenslicht auszublasen. Insgesamt sechs thematisch wie optisch höchst verschiedene Welten wollen dabei von der Beißer-Plage befreit werden. Die Jagd beginnt in einem tiefverschneiten Waldstück samt zugefrorenem See, anschließend ballert Ihr Euch durch die verwinkelten Gassen einer mittelalterlichen Stadt bevor Ihr die zahllose Hallen, Kerker und Gänge umfassende Festung des Obervampirs betretet. Spielerisch orientiert sich das Scharfschützenepos stark an Segas bisherigen Lichtpistolenabenteuern: Eure beiden Helden schreiten vorberechnete Pfade ab, während von allen Seiten geifernde Ghouls, blutgierige Vampire, Hackmesser-schleudernde Ritter-Mutanten und anderes Höllenpack auf Euch einstürmt. Ein Balken zeigt die verbleibende Lebensenergie der Bösewichter. Je nachdem, ob Ihr nur vage auf Rumpf, Arme und Beine anlegt oder gezielt auf die jeweiligen individuellen Schwachpunkte ballert, treten die Unholde schneller oder langsamer den Rückweg in die Horrorheimat an. Unkontrolliertes Feuer sollte allerdings grundsätzlich die Ausnahme bleiben. Dem wackeren Vampirkiller torkelt nämlich nicht nur diabolisches Freiwild vor die Flinte. Ab und an wanken Euch auch bemitleidenswerte Dorfbewohner entgegen, die sich – von einem bizarren Parasiten befallen – langsam in eine Höllenkreatur verwandeln. Trefft Ihr nur den Tentakel-bewehrten Schmarotzer, danken Euch die unschuldigen Opfer ihre Rettung mit zusätzlicher Lebensenergie. Pumpt Ihr hingegen die Dörfler voll geweihter Silberkugeln, steht Euch nach einer Blitzmutation ein wilder Werwolf mit Mordsappetit gegenüber. Ein Glück für alle Greenhorns, dass Ihr Eure Zielgenauigkeit in mehreren Trainingseinheiten verfeinern dürft. *cg*





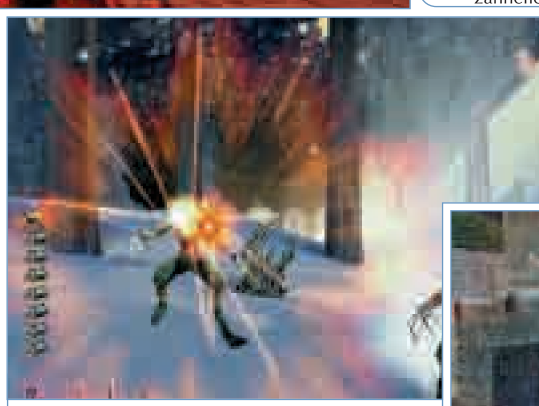
Exorzismus auf die harte Tour: Im Training (oben) übt Ihr, die infernalischen Parasiten gezielt vom Wirtskörper zu lösen. Trefft Ihr das Opfer (links), habt Ihr Sekunden später einen zähnefletschenden Dämon vor Euch.

Vampire Night

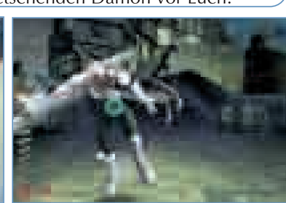


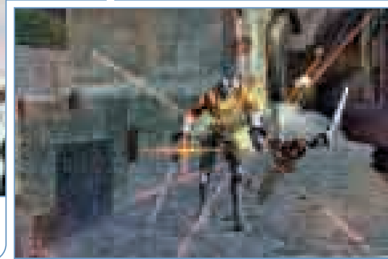
GENRE	LIGHTGUN-SHOOTER
HERSTELLER	NAMCO/SONY
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002

Mit Plastikknarre gegen die höllischen Horden: Klassisches Lichtpistolen-Spektakel im stimmungsvollen Horrorambiente – effektgespickte 3D-Optik und abwechslungsreiche Schauplätze versprechen kurzen, aber heftigen Ballerspaß.



Zerbröselnde Monsterschädel im gleißenden Funkenflug: In Sachen effektreicher Optik ließen sich die Entwickler nicht lumpen.



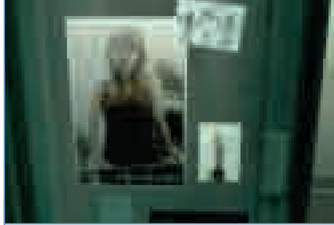




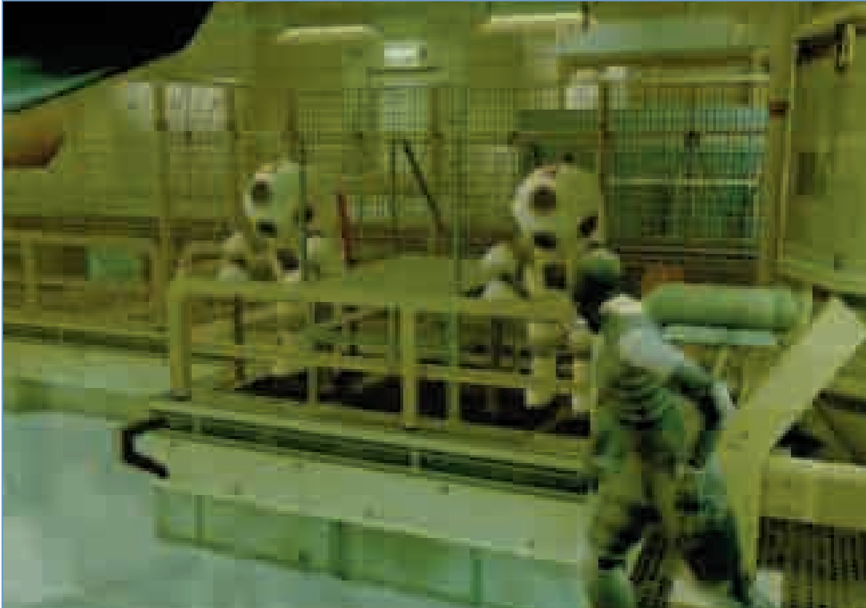
Das Aus für Solid Snake?

"Metal Gear Solid 2" – das Action-Adventure des nächsten Jahres. MAN!AC hat die fast fertige Version angespielt.

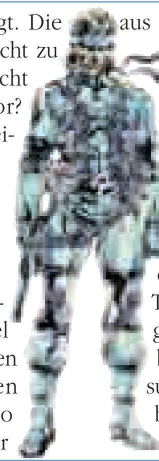
Wir erinnern uns: Als Snake gerade im Begriff ist, einen verdächtigen Tanker der Marines zu inspizieren, gerät er mitten zwischen die Fronten. Eine russische Einheit stürmt das Schiff. Gegen die Terroristen bleibt den Marines nicht der Hauch einer Chance. Snake schleicht sich vorsichtig auf die Brücke und beobachtet das Geschehen. Während sich aus den russischen Hubschraubern weiterhin Söldner abseilen, lehnt eine Gestalt unbeteiligt an der Reling. Hinter dem vermeintlichen Drahtzieher verbirgt sich eine Frau: Olga Gurlokovich. Nach einem Feuergefecht endete die erste spielbare Demo.


Die Spinde der Soldaten eignen sich nicht nur zum Verstecken. Oft findet Ihr dort Munition.

Mit der UPS – einer elektromagnetischen Schusswaffe – in der Hand geht's weiter. Ihr dringt in den Tanker vor und bemerkt drei Sprengstoffpäckchen an den Wänden. Mit Eurem Fernglas stöbert Ihr den ersten dazugehörigen Sensor auf. Auf einen präzisen Schuss aus Eurer UPS folgt eine ewig lange Sekunde, bis das erleichternde Klicken ertönt. Den zweiten Sensor lokalisiert Ihr, indem Ihr auf eine der herumliegenden Kisten steigt. Die letzte Lichtschranke ist partout nicht zu finden, aber warum rückt Ihr nicht einfach weiter in den Gang vor? Immerhin habt Ihr die ersten beiden schon deaktiviert...


Solid-Snake-Substitut Raiden ist auf seinem ersten Einsatz noch relativ unerfahren

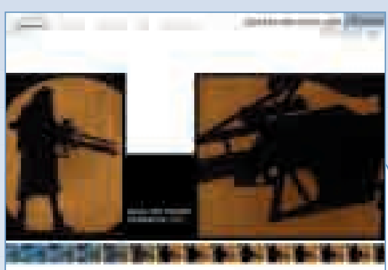
Gaaanz vorsichtig

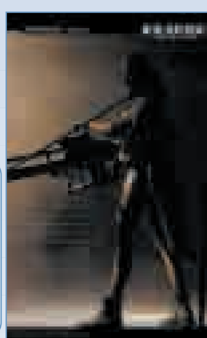


Wohlüberlegt und möglichst lautlos solltet Ihr im gesamten Spiel vorgehen. Achtet vor allem auf den richtigen Boden unter Euren Füßen: Blutspuren sind genauso verdächtig wie nasse Füße oder ein metallisch klingender Untergrund. Lugt vorsichtig um die Ecke, bevor Ihr weitergeht. Seht Ihr im nächsten Gang einen Gegner, betäubt Ihr ihn aus der Deckung mit einem Geschoss. Oder Ihr schleicht Euch heran und nehmt ihn von hinten in den Schwitzkasten. Vergesst nicht, Euer Opfer zu verstecken oder es über Bord zu werfen, um kein unnötiges Aufsehen zu erregen. Vorher solltet Ihr es aber noch nach Munition durchsuchen bzw. durchrütteln. Hat Euch doch ein Terrorist entdeckt und per Funkgerät Alarm geschlagen, nehmt am besten die Beine in die Hand, sucht Euch Deckung und wartet ab, bis sich die ganze Aufregung wieder etwas gelegt hat. Kommt Ihr

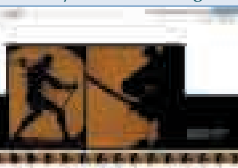

Durch Euer Fernglas beobachtet Ihr diese Möwe, passt aber auf, dass Ihr nicht auf ihrem Verdauten ausrutscht (oben).

Staatsgeheimnis


Dead-Cell-Mitglied Fortune heizt ihren Gegnern mit einer völlig überdimensionierten Waffe ein

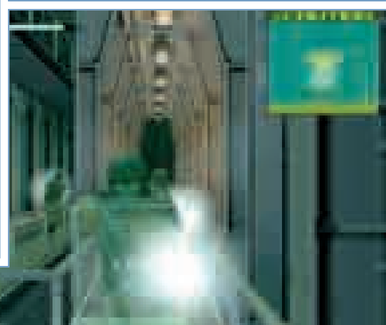


EINE KONAMI ÄHNLICHE GEHEIMNISKRÄMEREI um die Hauptpersonen betrieb auch Actionfiguren-Hersteller McFarlane Toys. Von sieben Figuren zu "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" präsentierte man auf der New York Toy Fair 2001 nur vier: Solid Snake, Olga Gurlokovich, Revolver Ocelot und der Metal Gear Ray (der aus Teilen in den anderen Schachteln zusammengebaut wird). Während McFarlane Mitte Juni eine weitere, fertig gestellte Figur (Fortune) enthüllte, sind von den beiden verbleibenden momentan nur Silhouetten auf der Website des Herstellers verfügbar.

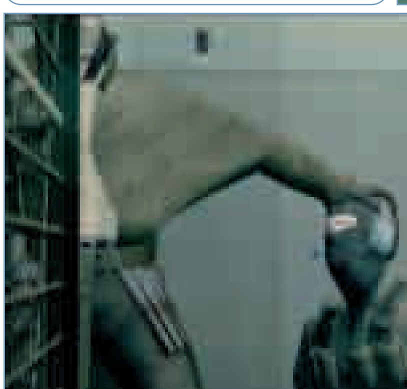

An der Silhouette erkennbar: Der Ninja Raiden.

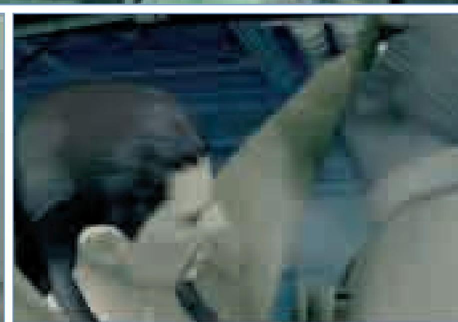






Alarm: Die Wachen suchen das Gebiet sorgfältig ab. Achtet darauf, nicht in die Lichtkegel auf dem Radar zu geraten.





Gegen das Dead-Cell-Mitglied Vamp haben die ‘normalsterblichen’ Marines keine Chance

partout nicht um einen Kampf herum, könnt Ihr in Teil 2 auch nach vorne hechten, um gegnerischem Feuer auszuweichen. Ebenfalls neu: Richtet einem Terroristen die Waffe an die Schläfe und missbraucht ihn als Schutzschild gegen seine Gefährten. Seid Ihr endlich im Lagerraum, bietet sich Euch ein ungewohnt friedliches Bild: Der Boss der Marines hat seine Crew versammelt und berichtet der Mannschaft stolz, was der neue Kampfroboter alles drauf hat. Das ist Eure Chance. Schleicht Euch an den Marines vorbei und macht von dem Metal Gear Ray vier Fotos. Die übertragt Ihr dann in den Lager-Computer und sendet sie an Euren Auftraggeber. Voilà, Mission geschafft und nichts wie raus hier. Doch Gurlokovich und Ocelot stürmen die Szene, allerdings sind sich die Russen wohl im Vorfeld der Ereignisse nicht handelseinig geworden. Ocelot gewinnt die Oberhand, krallt sich den Metal Gear Ray und sprengt den Tanker in die Luft...

Was wurde aus Solid Snake?

Zwei Jahre nach den Ereignissen auf dem Tanker; der Ort: Big Shell, eine gewaltige Dekontaminierungs-Fabrik vor der Küste. Während eines Besuchs wird der Präsident dort von der Terrorgruppe ‘Sons of Liberty’ als Geisel genommen. Eure Aufgabe ist klar: Holt das Staatsoberhaupt wohlbehalten heraus. Nur steuert Ihr in der zweiten Mission eine neue Hauptfigur, den Jüngling Raiden. Um die Verwirrung perfekt zu machen: Eine zweite Gruppe, genannt ‘Dead Cell’, führt eine erbitterte Schlacht gegen die Gangster. Zum Glück findet Ihr neue Freunde auf Big Shell, sei es der US-Navy-Seal Pliskin oder ein Bombenentschärfungs-Profi, der eigens aus dem Ruhestand beordert wurde. Die könnt Ihr bei Eurem zweiten Einsatz dringend gebrauchen. Der “Dead Cell”-Angehörige Vamp saugt seinen Opfern nämlich mit Vorliebe das Blut aus dem Leib, seine Begleiterin Fortune erledigt ein ganzes Dutzend Marines im Alleingang. Aber was wurde aus Solid Snake? Hat er die Explosion auf dem Tanker überlebt? “Sons of Liberty” lässt Euch bei solchen Fragen erstmal im Dunklen tappen. Das Spiel steckt voller Lügen, Intrigen und unvorhersehbaren Wendungen. Bis zum Schluss präsentiert Euch Konami eine filmreif inszenierte, packende Geschichte – wer die Zwischensequenzen überspringt, verliert bald den Faden. Genial: Stellenweise sieht “Metal Gear Solid 2” fast schon fotorealistisch aus und auch der Spielwitz wurde nicht vergessen – Haudrauf-Naturen kommen nicht weiter. Wer dagegen mit List und Tücke vorgeht, erlebt so manche Schrecksekunde – und ein brillantes Spiel. *mw*

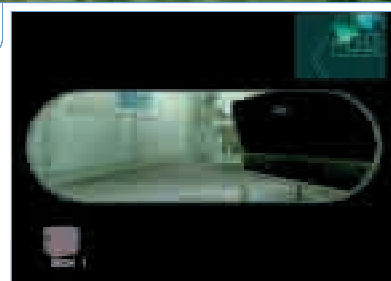


Auf Tauchstation: Mit einem Mundstück zwischen den Zähnen fühlt sich Raiden in seinem Element.





Eine ideale Position für einen Überraschungsangriff



Auch eine Versteckmöglichkeit: Dank Karton können Euch die Wachen lange suchen.



Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	FEBRUAR 2002

Technisch herausragender High-Tech-Thriller mit dramatisch inszenierter Geschichte und packendem Spielprinzip. Wer sich den Weg freischießen möchte, sieht bald in die Röhre, nur überlegte Naturen kommen weiter.



Bleemcast

PSone-Blockbuster auf Dreamcast

Nach "Gran Turismo 2" dürfen sich Besitzer der Sega-Konsole nun mit "Metal Gear Solid" und "Tekken 3" vergnügen – lohnt sich die Anschaffung?





"Tekken 3": oben in der "bleemacst!"-Optik, unten das PSone-Original.

Vor knapp einem halben Jahr erschien nach zahllosen Verschiebungen und Gerüchten über eine Streichung eine drastisch abgespeckte Version des bekannten PC-Emulators "bleem!" für den Dreamcast (siehe MAN!AC 7/2001). Von 400 vorgesehenen PSone-Titeln blieb schließlich nur einer übrig: "Gran Turismo 2". Nach der Veröffentlichung der CD wurde es erstmal still um die amerikanische Firma. Vor einigen Wochen dann die Ankündigung, "Die nächsten beiden 'bleemcast!'-Spiele sind 'Metal Gear Solid' und 'Tekken 3'." Wir haben das Emulator-Duo für Euch unter die Lupe genommen.

bleemcast!-Features

Um "MGS" und "Tekken 3" auf Eurer Sega-Konsole zocken zu können, benötigt Ihr neben den PSone-Originalspielen einen Dreamcast, der vor Oktober 2000 gefertigt wurde. Später hergestellte Hardware kann das spezielle "bleemcast!"-Disc-Format nicht mehr lesen. Darüber hinaus unterstützen beide CDs den Dreamcast-Controller, die VGA-Box, das Rumble-Pak sowie die VM-Speicherkarte, lassen die hässlichen PAL-Balken verschwinden und die Spiele in originaler Geschwindigkeit laufen. Dabei ist es egal, aus welchem Land Konsole und Software stammen. Einzige Einschränkung: Bei "MGS" muss es sich um eine US- oder PAL-Version handeln, das japanische Original funktioniert nicht.

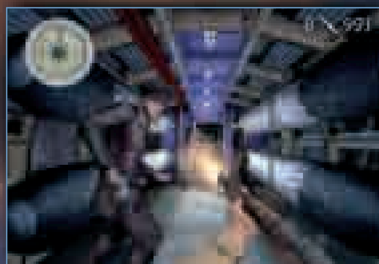
So spielt sich´s

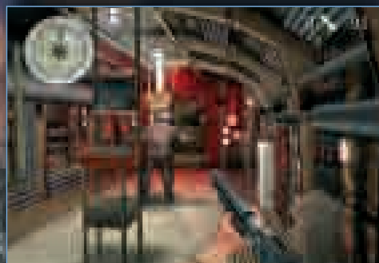
Für unseren Praxistest benutzten wir einen PAL-Dreamcast, eine japanisches "Tekken 3" und ein US-"Metal Gear Solid", beide Spiele liefen ohne Probleme. Namcos Arcade-Prügler und Konamis Agenten-Thriller erstrahlen dank deutlicher höherer Auflösung (640 x 480 Pixel), Anti-Aliasing (Kantenglättung), Filtering (Weichzeichner für Texturen) und verbesserten Transparenzeffekten in neuem Licht. Die Steuerung von "Tekken 3" wurde unverändert übernommen: Steuerkreuz und vier Aktionstasten genügen, um die Gegner mit Kicks bzw. Faustschlägen zu vermöbeln. Allerdings gelingt dies bei weitem nicht so kontrolliert wie mit dem Dual-Shock – das Dreamcast-Digi-Pad ist eindeutig zu schwammig. Bei "MGS" klappt dagegen alles wunderbar: Die komplexe Tastenbelegung wurde clever umgesetzt, nach kurzer Eingewöhnung habt Ihr den Helden Solid Snake perfekt im Griff.
Beide PSone-Spiele hinterließen auf der Sega-Konsole einen sehr guten Eindruck, ob Euch das jedoch jeweils 30 Mark wert ist, müsst Ihr selber entscheiden. *os*





Wie "Tekken 3" profitiert auch "Metal Gear Solid" stark von der erhöhten "bleemcast!"-Auflösung und den weichgezeichneten Texturen. Rechts im Bild das PSone-Original.





Klaustrophobisch: Sogar in einem deutschen U-Boot greift Ihr zur Waffe. Hoffentlich verkraftet die Außenhülle einige Treffer!



Malerisch: In den Straßen einer französischen Kleinstadt führt Ihr erbitterte Kämpfe. Zeit, die wunderschönen Texturen und die hübschen Lichteffekte zu bewundern, bleibt im Kugelhagel kaum.

Zurück an die

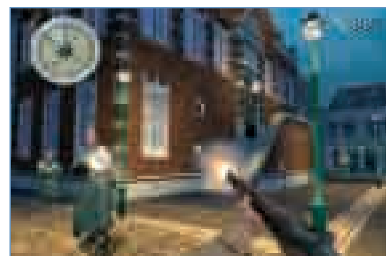
Lieutenant Jimmy Patterson greift in "Medal of Honor Frontline" zur Waffe – Gefahr für seine PS2-Konkurrenten James Bond und Gordon Freeman?

Historischer Hintergrund für Pattersons virtuelles Abenteuer ist 'Operation Market Garden', eine im Zweiten Weltkrieg geführte Offensive der alliierten Streitkräfte. Das Vorhaben startete am 17. September 1944 mit dem Ziel, die Brücken in Holland für nachrückende Truppen zu sichern. Trotz des Einsatzes von etwa 35.000 Soldaten schlug die Operation fehl: Nach zehn Tagen erbitterter Feuergefechte endete der Einsatz in der Nähe der berühmten Brücke von Arnheim. Die wenigen überlebenden Streitkräfte wurden schließlich evakuiert und der Krieg dauerte weiter an.

Eingebettet in dieses chaotische Szenario ist Jimmy Pattersons erster Einsatz auf der PS2. In 15 ausladenden Missionen macht Ihr Euch auf die Suche nach der geheimnisvollen Nazi-Wunderwaffe, dem Flugzeug Horten HO-IX (auch als Gotha Go 229 bekannt). Dieser 'Nurflügler' ist das Schreckgespenst der Alliierten und laut Geheimdienstberichten sogar in der Lage, den Ausgang des Zweiten Weltkriegs maßgeblich zu beeinflussen.

Doch bis zum Flugzeug ist es ein weiter und brandgefährlicher Weg: In der Haut von Lt. Patterson sprengt Ihr einen deutschen Marinestützpunkt, befreit einen Geheimdienstkollegen aus einem abgelegenen Herrenhaus, findet und entert einen schwergepanzerten Kanonenzug und verteidigt eine Brücke vor anrückenden Nazi-Soldaten. Wie Ihr das macht? Mit List und Waffengewalt, denn wie in den beiden vorangegangenen "Medal of Honor"-Teilen bedeutet wildes Umherballern in vielen Fällen den sicheren Tod Eurer Spielfigur. So dringt Ihr u.a. mit gefälschten Ausweisen und einem speziellen Verkleidungs-Kit unerkannt in feindliches Gebiet vor.

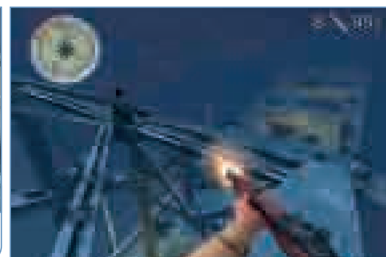
Trotz aller Vorsicht kommt Ihr um heftige Gefechte nicht herum. Für den Ernstfall seid Ihr mit knapp zwei Dutzend historischer Feuerwaffen gut gerüstet: Handliche Pistolen, Sniper- und normale Gewehre, Handgranaten sowie panzerbrechende Geschütze gehören zu Eurem Kriegsalltag. Während der Auseinandersetzungen mit überraschend schlauen Polygon-Kämpfern erhaltet Ihr des Öfteren Unterstützung aus den alliierten Reihen. Kleinere Trupps von Soldaten



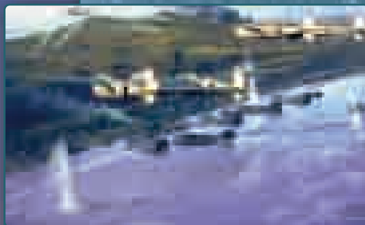
Augen auf! In einigen Szenarien tummeln sich neben feindlichen Soldaten auch unschuldige Zivilisten auf den Straßen.

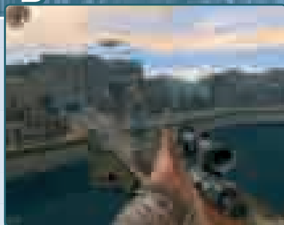


Aussichtslose Mission? Mit wenigen Mann Unterstützung müsst Ihr eine Brücke vor angreifenden Soldaten beschützen.



Die Schlacht geht weiter


Erste Renderstudie von "Medal of Honor Fighter Command" für die PS2


"Medal of Honor Allied Assault" wird auf die Xbox konvertiert

Neben "Medal of Honor Frontline" sind bei Electronic Arts noch zwei weitere Episoden in der Pipeline: In "Medal of Honor Fighter Command" verlasst Ihr die Bodentruppen und hebt ab in die Lüfte. Als Kampfpilot duelliert Ihr Euch im Zweiten Weltkrieg mit japanischen Fliegerassen, startet halsbrecherische Attacken auf riesige Kampfschiffe, sucht im Meer nach abgestürzten Kollegen und liefert tief im Feindesgebiet Nachschub für die Bodentruppen. Leider ist noch kein Starttermin für "Fighter Command" genannt, wir halten Euch aber auf dem Laufenden. "Medal of Honor Allied Assault" versetzt Euch schließlich in die Haut von Lt. Mike Powell. Eure Aufgabe: Spielt über 20, auf historischen Schlachten beruhende Missionen, die zwischen 1942 und 1945 stattgefunden haben.

Front


"Der Soldat James Ryan" lässt grüßen: Die Landung der Alliierten Truppen in der Normandie ist ein heikles Unterfangen.

schließen sich an und stürmen mit Euch gemeinsam den nächsten Zielort. Erschwert wird Eure heikle Mission durch zahlreiche Zivilisten, die aufgeschreckt durch die aufwändig inszenierten 3D-Kulissen rennen – ein unüberlegter Schuss und es heißt 'Game Over'.
Bereits die ersten Bilder des PS2-Kriegsepos machen Lust auf Mehr: Noch nie wurde das brisante Thema derart realistisch inszeniert – wir sind gespannt! *os*

Medal of Honor Frontline



GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002



Würdige Fortsetzung und heißer Anwärter auf den Genrethron: Dank spannender Geschichte, ausgefeilter Gegnerintelligenz, interessanten Schauplätzen und detaillierter Highres-Optik ein packendes Action-Erlebnis.



"Mit neuen Kräften ausgestattet, wird Raziel ohne Probleme den PlayStation-2-Gipfel stürmen. Einschätzung: Super."
(PlayZone 02/2001)



"Sowohl grafisch als auch spielerisch herausragendes Fantasy-Abenteuer mit starker Handlung." (OPM 01/2001)



"Nosgoth lebt! Es wartet ein echter Superhit auf uns."
(PlayPlayStation 01/2001)

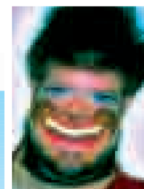


"Sollte die Spielbarkeit mit Grafik und Atmosphäre gleichziehen, erwartet uns ein Top-Action-Adventure mit dichter Story."
(OPM2 002/2001)

Überlasse das Schicksal nicht dem Zufall.
Raziel ist zurück, um der Vergangenheit eine Zukunft zu geben.

Dickes Ding

Bill Gates fordert die Videospielbranche heraus: MAN!AC sagt Euch alles Wissenswerte über Microsofts Xbox.



Ja, die Xbox ist groß und schwer, keine Frage. Auch das Pad hätte ruhig eine Nummer handlicher ausfallen dürfen, liegt aber zum Glück dennoch ordentlich in der Hand. Die Startspiele sind technisch prima gelungen und überzeugen jeden, der nicht hartnäckig auf Bonbon-Ambiente besteht. Lediglich an Innovationen ist (noch) nicht viel zu sehen – aber mal ehrlich: Bei der PS2 hat sich das auch erst im Lauf der Zeit geändert.

Der Xbox-Start in den USA

Auf der E3 sah die Welt noch anders aus: Ursprünglich wäre die Xbox erst drei Tage nach dem Gamecube in den USA gestartet worden. Tatsächlich musste Microsoft zwar den Termin um sieben Tage verzögern, Nintendo aber gleich um zwei Wochen. Somit schaffte es die Xbox am 15.11. nun doch vor der Konkurrenzkonsole mit geschätzten 600.000 Einheiten in die Geschäfte. Punkt Mitternacht ging das erste Gerät für 299 Dollar in New York an den glücklichen Käufer – überreicht von Firmenboss Bill Gates persönlich. Auf einen erfolgreichen Beginn angestoßen wurde anschließend im Wrestling-Lokal 'WWF New York', wo sich z.B. der Prügelstar 'The Rock' einfand, um prompt von Bill in "Dead or Alive 3" vermöbelt zu werden.

Trotz der anstehenden Gamecube-Veröffentlichung verkaufte sich die Xbox erfolgreich: An der Ostküste wurden längere Schlangen und übernachtende Zocker vor Geschäften gesichtet, während in Kalifornien in dieser Hinsicht weniger los war – allerdings nicht aufgrund mangelnden Interesses. Vielmehr hatte Microsoft mit einigen großen Handelsketten Vorbestellungen von Xbox-Bundles forciert, weshalb deren Käufer sich nicht auf die Jagd nach verbliebenen Exemplaren machen mussten. Augenzeugen berichten zumindest von einer flotten Leerung der Regale. Ein erfolgreicher US-Start scheint also vollzogen, wie die Xbox im weihnachtlichen Dreikampf abschneidet, darf mit Spannung erwartet werden.



Beim Kilogramm/Dollar-Verhältnis macht der Xbox keiner was vor, an das wuchtige Ding muss ich mich erstmal gewöhnen. Dafür widerlegt das Pad die schlimmsten Befürchtungen: Sechs Stunden "Halo" am Stück hab' ich schmerzfrei und hervorragend unterhalten überstanden. So wie der Bungie-Shooter beweisen auch ein paar andere Titel, was man aus der teuren Elektronik herausholen kann – allerdings gibt's für meinen Geschmack aber auch zuviel dürftige Software zum Start.



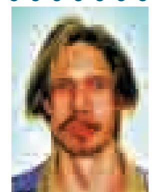


Ob harmloser Videospiel-Fan oder bekannte Wrestlinggröße: In den USA grinsten zum Xbox-Start alle zufrieden in die Kamera.

Ausstattung und Lieferumfang

Bekanntlich handelt es sich bei der Xbox um die größte und schwerste Konsole der jüngeren Vergangenheit, lediglich einige 3DO-Geräte können ansatzweise in diesen Kategorien mithalten. Entsprechend riesig fiel auch die grellgrüne Verpackung aus, deren Inhalt allerdings spartanisch wirkt: Neben der Konsole findet Ihr lediglich ein Stromkabel, ein Joypad und ein AV-Kabel mit Cinch-Anschlüssen für Bild und Ton – eine Demo-DVD ist nicht dabei, die Fernbedienung zum Abspielen von Film-Scheiben muss wie bekannt zugekauft werden.
Dieses DVD-Kit gibt es ebenso wie zahlreiches anderes Zubehör separat zu kaufen: Diverse qualitativ unterschiedliche 'AV-Packs' vom wenig erbaulichen TV-Adapter bis hin zur hochklassigen Komponenten-Variante (praktischerweise mit optischem Ausgang für den Digitalton) finden sich im Angebot – dummerweise sind diese allerdings nicht direkt an Fernseher oder Projektoren anschließbar, sondern bieten lediglich die entsprechenden Buchsen. Für geeignete Verbindungskabel müsst Ihr selber sorgen. Erfreulich für kommende PAL-Zocker: Speziell für Europa wird es ein RGB-Scartkabel geben, das direkt in das TV-Gerät einzustecken ist. Abgerundet wird das Sortiment von der obligatorischen Memory Card (dank eingebauter Festplatte in der Regel vernachlässigbar) sowie einem Linkkabel, mit dem bis zu vier Geräte verbunden werden. Noch nicht erhältlich, aber geplant: Ein Kopfhörer- und Mikrofon-Set zur Kommunikation bei Online-Duellen.


In Japan und den USA kein Thema, bei uns aber erhältlich: Ein RGB-Kabel komplett mit optischem Ausgang für 5.1-Sound.



Obwohl mir "Halo" und "Oddworld: Munch's Oddysee" sowohl spielerisch als auch technisch sehr gut gefallen, überzeugt mich Bill Gates' neuer Goldesel noch nicht so recht: Die Softwarepalette ist zwar schon ganz ordentlich, innovative Titel oder gar neue Meilensteine sucht Ihr vergebens. Was mir an der klobigen Microsoft-Konsole am besten gefallen hat, ist der Dolby-Digital-Sound während des Spielens: So wuchtig und beeindruckend realistisch war Zocken noch nie.

Die Start-Spiele

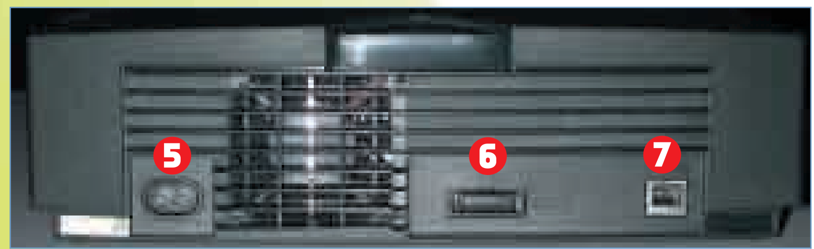
Ein solides Softwaresortiment mit etlichen Third-Party-Produkten erwartete Xbox-Käufer: Satte 20 Titel standen zum Teil schon eine Woche vor der Veröffentlichung der Konsole in den Regalen. Ein dickes Plus gegenüber dem Gamecube, zumal neben einer Vorzeige-Raserei und -Prügelei insbesondere die typisch amerikanische Nationalsportart Football und die populärste Rennsportserie Nascar gleich mit mehreren Titeln vertreten sind.

Name	Hersteller	Kurzberschreibung
4x4 Evolution 2	Take 2	Nachfolger der realistischen Multiplattform-Offroad-Rennsimulation
Amped	Microsoft	Ein Snowboard-Traum wird wahr: Werdet durch spektakuläre Tricks auf zahllosen Naturpisten zum Trendsportstar
Arctic Thunder	Midway	Chaotisches und mäßiges Schneebobgerase – dröge PS2-Konvertierung
Cel Damage	Electronic Arts	Origineller "Twisted Metal"-Verschnitt mit bunter Cel-Shade-Optik
Dark Summit	THQ	Snowboarden mit Hintergrundstory: Mehr Genremix als Simulation
Dead or Alive 3	Tecmo	siehe Seite 30
Fuzion Frenzy	Microsoft	Für die wilde Party: Kuriose Ansammlung hektischer Minispiele
Halo	Microsoft	siehe Seite 28
Mad Dash Racing	Eidos	Hübscher und reichhaltiger Funracer auf zwei Beinen
Madden NFL 2002	Electronic Arts	Die Pille für den Mann: Das bewährt hervorragende Vorzeige-American-Football darf auf der Xbox nicht fehlen
Nascar Heat 2002	Infogrames	Immer im Kreis herum: Simulation der populären US-Tourenwagen
Nascar Thunder 2002	Electronic Arts	Und nochmal Drehwurm: Auch EA Sports fährt mit
NFL Fever	Microsoft	Microsoft fordert erfolgreich den Favoriten "Madden" zum Duell
NHL Hitz 20-02	Midway	"NBA Jam" auf Eis, nur besser: Furioses und rabiates Spaß-Eishockey für alle Geschmäcker.
Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft	siehe Seite 32
Project Gotham Racing	Microsoft	Edelraserei durch die Innenstädte von vier Metropolen: Rundum optimierter "Metropolis Street Racer"-Nachfolger
Shrek	TDK	Von der Leinwand auf die Konsole: Knuddelork Shrek hüpft durch bunte und kinderkompatible 3D-Abenteuer
Test Drive Off-Road Wide Open	Infogrames	Nochmal Offroad: Mit Trucks und Lastern querfeldein
Tony Hawk's Pro Skater 2X	Activision	Der Superskater trickst und grindet sich durch eine spezielle Überarbeitung des zweiten Teils
Transworld Surf	Infogrames	Das bislang beste Surfspiel – was nicht viel heißen mag...

Die Anschlüsse der Xbox

Die Xbox von vorne: Die Xbox gibt sich hier ähnlich schlicht wie der Gamecube: Vier Joypad-Ports **(1)** sparen den Kauf eines Multi-Taps für Mehrspieler-Matches. Links oben ist die DVD-Lade **(2)** unauffällig eingepasst, dank eines Notfallmechanismus bekommt Ihr sie auch bei Stromausfall noch auf. Ein großer Knopf **(3)** dient zum Öffnen der Lade und fungiert gleichzeitig als Reset-Button, während der kleine Knopf **(4)** darunter die Stromzufuhr regelt.





Die Xbox von hinten: Auch hier wurde auf ein übertriebenes Maß an Ausgängen verzichtet: Neben dem Anschluss **(5)** für ein Netzkabel befindet sich lediglich ein Port **(6)** für sämtliche Bild- und Tonsignale und der Ausgang **(7)** des eingebauten Breitbandadapters auf der Rückseite. Hier wird auch das Linkkabel eingesteckt. Die integrierte Festplatte ist von außen nicht sichtbar.


Klare Sache: Im Größenvergleich dominiert die Xbox ihre Konkurrenz eindeutig.



Der Xbox-Controller

Die Xbox hat technisch einiges auf dem übergroßen Kasten, das war mir bereits nach der diesjährigen Herbst-TGS klar und das stellen auch die Starttitel eindrucksvoll unter Beweis. Die derzeitige, bis auf wenige Ausnahmen recht gewöhnliche Softwareauswahl reizt mich momentan allerdings nicht zum Kauf. Das wird sich zwar sicher bald ändern, das klobige Pad für Europa aber wohl nicht.



Technische Daten

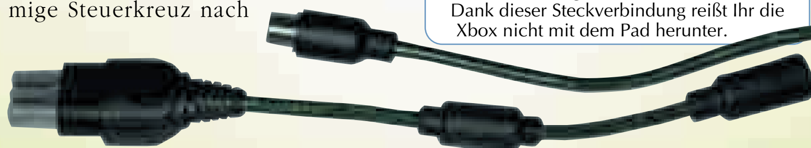
PROZESSOREN	
CPU	733 MHz (Intel)
Grafikeinheit	250 MHz (nVidia-Spezialentwicklung)
GRAFIKLEISTUNG	
Max. Auflösung	1920x1080 Pixel
Polygonrate	116.5 Mio./Sekunde
Pixelfüllrate	3.7 G/Sekunde
Texturen gleichzeitig	4
Texturkompression	6:1
SOUNDLEISTUNG	
Audiokanäle	256
Digitalsound	Dolby Digital 5.1, DTS
weitere Standards	MIDI, DLS
SPEICHER	
Hauptspeicher	64 MB
Hauptspeicher-Bandbreite	6.4 GB/Sekunde
Festplatte	8 GB
Memory Card	8 MB
Spiele-DVD	8.5 GB (DVD-9)
ALLGEMEINES	
Anschlüsse	4x Controller Port, 1x AV-Output, 1x Ethernet-Anschluss
Online-Fähigkeit	eingebauter Breitband-Adapter
Film-DVD-Fähigkeit	mit Fernbedienung aktivierbar
Abmessungen	321 mm (B) x 96 mm (H) x 257 mm (T)



Platz für Memory Cards gibt es im Pad genug – gebraucht werden diese dank der Festplatte allerdings nur selten.

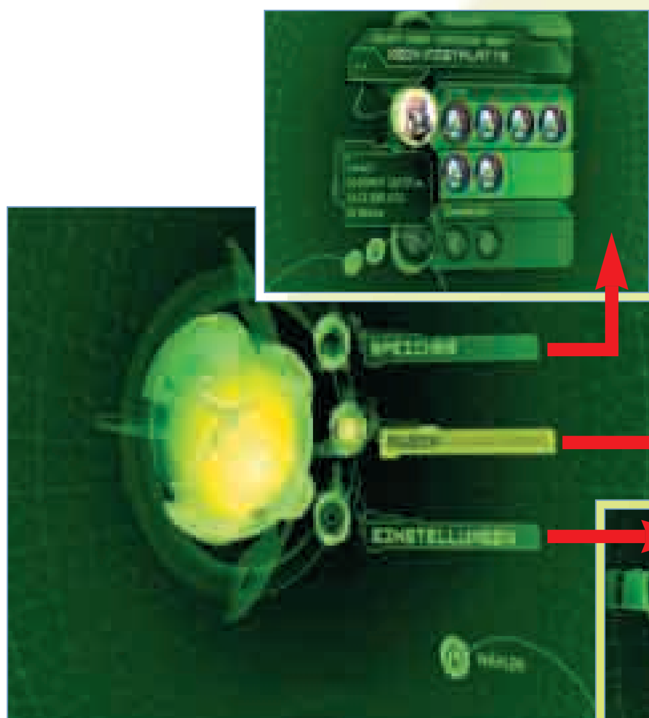
Wie die Konsole ist auch das Joypad mit Größe gesegnet: Wer kleine Hände hat, wird kaum alle Elemente problemlos ohne Umgreifen erreichen – dass in der Mitte ein grafisches Element in Form des bekannten 'X' nutzlos Platz verbraucht, befremdet zudem etwas. Wie beim Gamecube wurde das leicht schwammige Steuerkreuz nach links unten verbannt, schräg darüber sitzt ein handlicher Analogstick, zu dem sich auf der rechten Seite ein zweites Exemplar gesellt. Über diesem sind die obskur geformten Feuerknöpfe angesiedelt: Vier große und zwei kleine linsenförmige Buttons bieten genügend Aktionsmöglichkeiten. Ebenfalls noch auf der Oberseite unauffällig untergebracht: Je ein Start- und ein Select-Knopf (hier 'Back' genannt). Auf der Rückseite finden sich neben zwei Einschüben für die Speicherkarten und zukünftige Peripherie zwei (etwas strenge) analoge Schultertasten, die in Form und Handhabung sichtlich vom Dreamcast-Pad inspiriert sind. Das hier ausgehende Kabel besticht mit einer Rekordlänge von rund drei Metern und einer innovativen Sicherung: Stolpert Ihr aus Versehen über die Strippe, reißt Ihr nicht gleich die Xbox mit ins Unglück – statt dessen löst sich eine lockere Steckverbindung.

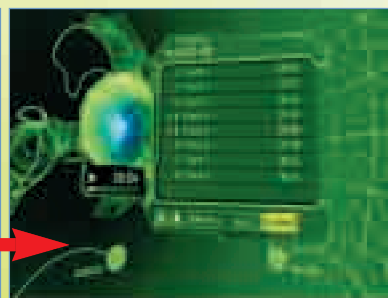
Insgesamt gewöhnen sich Normalhände trotz der großen Form nach einiger Zeit an das mächtige Pad und kommen gut damit zurecht: In der Redaktionshitliste muss es sich trotzdem hinter dem Dual Shock 2 der PS2 und dem kompakten Gamecube-Controller einordnen.



Keine Absturzgefahr durch Kabelfallen: Dank dieser Steckverbindung reißt Ihr die Xbox nicht mit dem Pad herunter.

Das Startmenü



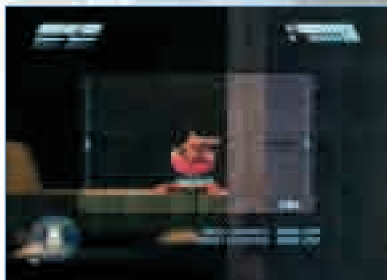




Legt Ihr nicht gleich mit einer Spiele-DVD los, landet Ihr im Menü der Xbox: Dieses ist aufgeteilt in die drei Hauptbereiche Speicher, Musik und Einstellungen. Ersterer führt Euch in die Verwaltung der Festplatte: Hier kopiert Ihr Spielstände auf Memory Cards oder löscht alte Daten. Platz ist jedenfalls genug: Über 50.000 Blocks sind zu Beginn frei, die Starttitel belegen zwischen fünf und 15 Einheiten davon. Unter 'Musik' spielt Ihr Audio-CDs ab (netterweise mit grafischen Spielereien unterlegt) oder legt Songs davon auf der Festplatte ab, um sie in verschiedenen Spielen wie "Project Gotham Racing" oder "Amped" anstelle des vorgegebenen Soundtracks abzuspielen. Im letzten Punkt schließlich stellt Ihr Details wie Uhrzeit, Surround-Sound oder Breitbildunterstützung sowie die Sprache ein. *us*

Halo


Nur der heftige Feuerstoß Eures Sturmgewehrs erhellt die Szenerie: Zurück bleiben Alienkadaver und seltsam bunte Körpersäfte.

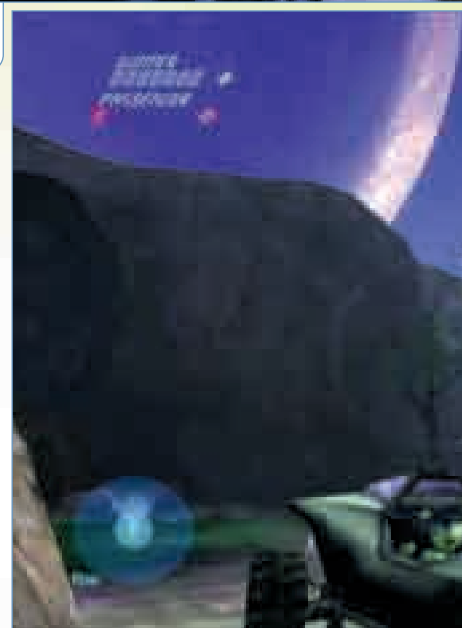

Lange lebst Du nicht mehr: Das Scharfschützengewehr erweist sich vor allem bei Alien-Kanonieren als zweckdienlich.

Fünfzehn Stunden Dauerfeuer: Bungies Ego-Shooter ist ein Actionspektakel der Sonderklasse.

Ironie des Schicksals: Eigentlich wäre "Halo" bei seinem ersten Auftauchen 1999 unter die Kategorie 'Noch ein Ego-Shooter' gefallen, wenn die PC-Spielepresse das Produkt der US-Entwickler Bungie nicht zum Kult erhoben hätte. Unzählige Magazincover später kam die große Ernüchterung für die PC-Gemeinde: Microsoft hatte bei der Suche nach einer Xbox-'Killer Application' kurzerhand das Team gekauft und "Halo" zum exklusiven Starttitel gekürt. Dass Videospiel-Hasser wirklich Grund zum Grämen haben, durften wir diesen Monat anhand der fertigen Version feststellen...

Wie im Film

Nur wenige Minuten werden Euch nach der Anwahl der Kampagne gelassen, bis Ihr inmitten einer adrenalingetränkten Actionhandlung steckt. Euer Charakter: Der letzte Supersoldat, eine genetisch aufgepeppte Kampfmaschine aus einem ehemaligen militärischen Forschungsprogramm. An Bord des Raumschiffes 'Pillars of Autumn' werdet Ihr gerade ins Dasein zurückgeholt und neu justiert, als einen Augenblick später das Chaos ausbricht. Die Covenant, eine heterogene Gattung aggressiver Aliens, haben am Schiff festgemacht und überrennen die Besatzung. Noch ohne Waffe stolpert Ihr Richtung Brücke, Lasergeschosse zischen Euch um die Ohren, Außerirdische brüllen und Menschen sinken getroffen zusammen. Sobald Ihr den Captain gesprochen habt, geht es mit einem Sturmgewehr im Anschlag Richtung Rettungskapseln – doch der Weg wird immer wieder blockiert von einstürzenden Gänge, Explosionen und Alienshorden. Hinter Schutt sucht Ihr Deckung, erhebt Euch, um mit kurzen Feuerstößen kleinen, mit heller Stimme gellenden Viechern purpurn phosphoreszierende Körpersäfte aus dem Leib zu pumpen. Während die bizarren Zwerge dank mickriger Lebenskraft und schwacher Plasmapistole keine Gegner für Euch darstellen, setzen Euch "Predator"-artige Monstrositäten mit dicken Energiewummen heftig zu. Mit volle Wucht schlagen sie Euch nieder, so Ihr ihnen nicht vorher den Kolben übergezogen habt. Ist endlich die Kapsel erreicht, landet Ihr in einer Zwischensequenz, die nichts Erfreulicheres als den unvermeidlichen Crash der fliegenden Rettungsboje zu bieten hat. Über die Leichen Eurer Kameraden tretet Ihr aus der Kapsel und auf das sattgrüne Gras einer faszinierenden Welt. Ihr seid auf Halo gestrandet – einem Planeten, der sich flach und ringförmig um Euch herumwindet. Am Horizont erkennt Ihr einen schillernden Ozean, Lens Flares blenden Euch,




Sämtliche Alienwaffen sind von Euch benutzbar: Hier überhitzt gerade das Plasmagewehr wegen Dauereinsatzes.


Mittendrin: Selten wurdet Ihr so intensiv in eine Ego-Handlung hineingezogen. Der Tod Eurer KI-Kameraden ruft echte Emotionen hervor.



Mit der Kanone des Scorpion lichtet Ihr die Reihen der Gegner: In der Explosionswolke erkennt Ihr umherwirbelnde Trümmer und Aliens.



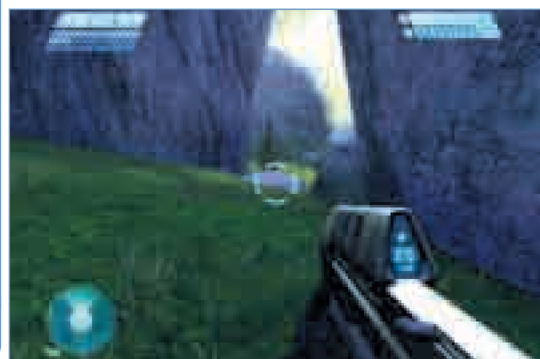
Im Gegensatz zu den manchmal faden Innenlevels sind die Außenszenarien in puncto Texturen eine Wucht



Fahrt in den Sonnenaufgang: Die Inszenierung der Ringwelt raubt Euch den Atem.



Der Mehrspieler-Modus überrascht mit flotter Optik, einer Vielzahl Spielvarianten und reichlich Arenen.



wenn Ihr in die Richtung einer mächtigen Sonne seht. Doch allzu viel Zeit bleibt Euch nicht, die fremdartige Schönheit dieser Welt zu bewundern: Transportschiffe der Covenant hetzen Euch zwischen Steinblöcken und steilen Felswänden, Welle um Welle werden Alienarmeen entlassen, die Jagd auf Euch und gestrandete Kameraden machen. Trefft Ihr auf Überlebende, begleiten Euch diese und kämpfen aktiv mit, bis sie blutend ins Gras sinken. Mit jedem gefallenen Kampfgenossen wird Eure Wut auf die widerwärtige Brut größer – genau wie die Scham mit jedem von Euch im Eifer des Gefechts getöteten Kollegen.

Action ohne Ende

Dass Ihr sofort und ohne Zeit Nachzudenken mitten in die Handlung gezogen werdet, liegt in der fabelhaften Inszenierung von “Halo”. Wie in einem atemlosen Actionstreifen passiert ständig etwas: Die Zentrale, mit der Ihr in Kontakt steht, lässt stetig knatternde Funksprüche ab, Gefährten schreien Euch an, damit Ihr aus der Schusslinie geht, selbst die Aliens reden in fremdartiger aber verständlicher englischer Zunge und plärren angsterfüllt, wenn Ihr z.B. eine Granate werft. Dabei stammen die Sprengkörper, wie auch viele Feuerwaffen, von den getöteten Angreifern selbst: Sämtliche Wummen der Aliens dürft auch Ihr verwenden – allerdings könnt Ihr nicht mehr als zwei Waffen gleichzeitig mitführen. Überlegt handeln ist angesagt: Besonders das Scharfschützengewehr solltet Ihr hüten wie Euren Augapfel, gegen Aliens, die in Geschützen oder an Bord wendigen Fluggeräts sitzen, gibt es kaum ein besseres Rezept. Habt Ihr diese erledigt, dürft Ihr selbst ran: Mit dem Plasmageschütz ballert Ihr in die Horden, an Bord des Kampfpanzers Scorpion lasst Ihr Gatling Gun und Kanonenrohr rauchen. Auch hier zeigen sich Eure KI-Kumpel clever: Bis zu vier Leute setzen sich auf den Tank und eliminieren auf eigene Faust die Aliens.

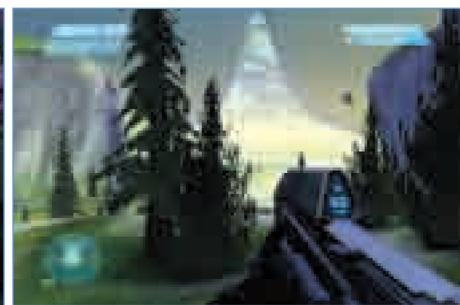
Zehn riesengroße Levels mit weitläufigen, oftmals hervorragend präsentierten Innen- und Außenszenerien müsst Ihr bei der Kampagne bestehen – trotz beeindruckendem Detailgrad, abwechslungsreichen Texturen und einer Fülle Special-FX kommt die Grafik selten ins Rucken. Ebenfalls technisch sauber: Der Multiplayer-Modus. Bis zu 16 Leute dürfen sich in unzähligen Varianten die Kugel geben – vier gelinkte Boxen machen’s möglich. Sehr erfrischend dabei sind die Fahrzeuge. Es bringt ungeahnte Freuden, wenn man im Team mit einem Buggy (Fahrer, snipernder Beifahrer, Schütze an der aufmontierten MG) Jagd auf die gegnerische Mannschaft macht. Habt Ihr Euch bislang erfolgreich Ego-Shootern auf Konsole verweigert, ist es seit “Halo” Zeit zum Umdenken... *sf*

Halo

GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	MÄRZ 2002

So muss ein Ego-Shooter im 21. Jahrhundert aussehen: Wunderschöne Texturen, spannende Story, hervorragende KI und treibender Surround-Sound schweißen Euch ans Pad. Einzig ein vielfältigeres Gegnerdesign wäre schön gewesen.

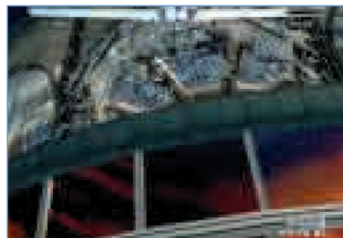


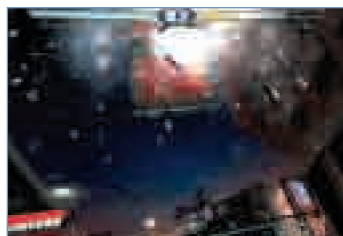


Links seht Ihr, wie eine Plasmagranate an den Körper eines Feindes geheftet hat. Oben ein Rundblick über Halos Naturschönheiten.

Dead or Alive 3

Jeder Konsole verdient ihre Vorzeigeklopperei: Exklusiv für die Xbox geht Tecmos dritter Teil der prächtigen Busen-und-blaue-Flecken-Prügelei an den Start.



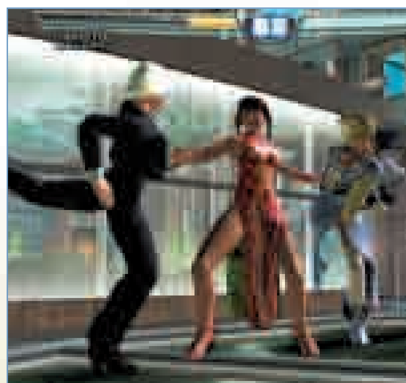


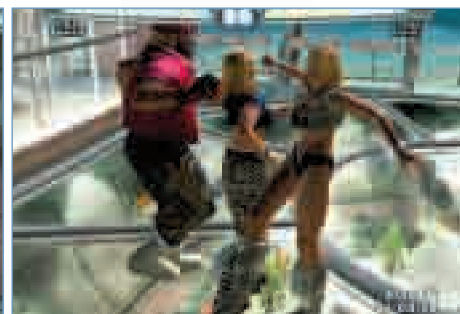
Eindrucksvolle Sturzsequenzen: Ayane fliegt durch ein Fenster und zertrümmert im Sturz eine Neonwerbung.

Bei der Vorstellung der ersten Xbox-Spiele stellte sich unter anderem die Frage, wieso Microsoft kein zünftiges Beat'em-Up an den Start schickt: Schließlich konnte praktisch jede Konsole der jüngeren Zeit mit einem entsprechenden Flaggschiff-Titel protzen, sei es nun "Virtua Fighter 3" auf dem Dreamcast oder "Tekken Tag Tournament" für die PS2 – selbst beim Gamecube verkloppen sich mittlerweile allerlei Maskottchen in "Super Smash Brothers Melee". Microsofts Antwort: Eine Verbrüderung mit dem japanischen Entwickler Tecmo und die Xbox-exklusive Veröffentlichung des Vorzeige-Beat'em-Ups "Dead or Alive 3".

Kenner des zweiten Teils fühlen sich sofort heimisch: Bis auf Obermotz Tengu geben sich alle Klopper wieder die Ehre, ergänzt werden sie von drei Neuzugängen (mehr zu diesem Trio im Kasten links). Wie gehabt prügelt Ihr Euch mit rasanten Schlag- und Trittkombos oder setzt wirksame Würfe an. Ausgeschlafene Teilnehmer nutzen das Kontersystem, um Attacken abzuwehren und im Gegenzug besonders effektiv zurückzuschlagen. Seitliches Ausweichen fällt dank guter Joypad-Abfrage diesmal leichter, versehentliche Hüpfer passieren nur noch selten. Besonders gelungen



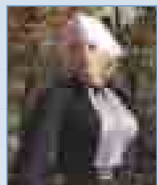




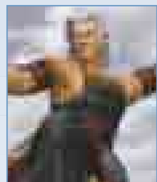
Bei Tag-Team-Kämpfen besonders schick: Wuchtige und fein in Szene gesetzte Double-Team-Moves.

Neue Prügler braucht das Land

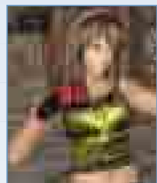
In der 16 Kämpfer umfassenden Riege von "Dead or Alive 3" lassen drei Frischlinge zum ersten Mal Fäuste und Füße sprechen:



CHRISTIE: Mit weißen Haaren und lila Augen entspricht die aparte Britin nicht gerade dem Prototyp eines unauffälligen Attentäters, doch die Kämpferin weiß sich durchzusetzen. Mit Hilfe des Schlangenstils und ihrer langen Beine gleicht sie Kräftenachteile durch blitzschnelle Aktionen gekonnt aus. Das ist auch bitter nötig, denn sie soll nicht nur siegen, sondern zudem ein wachsames Auge auf Kontrahentin Helena werfen.



BRAD WONG: Immer ausgestattet mit einer Reisweinflasche, ist Brad ein Meister der aus zahlreichen Jackie-Chan-Streifen bekannten 'Drunken Master'-Technik. Die unbeholfen wirkenden Bewegungen erlauben ihm flinke und unerwartete Angriffe. Er ist auf der Suche nach dem mysteriösen 'Genra'-Trank, den er seinem Mentor besorgen soll: Problematisch nur, dass niemand genau weiß, um was es sich dabei handelt.



HITOMI: Die Tochter einer Japanerin und eines deutschen Kampfsportmeisters schlägt ganz nach ihrem Vater und vermöbelt ihre Kontrahenten mit traditionellen Karatetechniken. Ihre Vorliebe für Schokoladenkuchen und Kochen hält sie nicht davon ab, am "Dead or Alive"-Wettbewerb teilzunehmen. Daddy ist damit zwar nicht so recht glücklich, aber seinem Liebling kann er keinen Wunsch abschlagen.



Generationsstreit: Selbst das beschauliche Strandambiente hilft nicht, die Differenzen von Papa und Tochter Armstrong zu beseitigen – vielleicht bringt ja Tinas Beinschere eine Lösung...



Leg' dich nieder: Beim wüsten Geprügel erkennt Ihr durch die Spuren im Schnee, wo die beiden Kontrahenten bereits Bodenkontakt hatten.





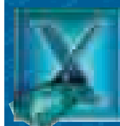
In der herbstlichen Waldlichtung liegt nicht nur Laub am Boden, durch geschickte Angriffe spendiert Ihr Eurem Gegner auch ein feuchtes Bad im lauschigen Bächlein.

präsentiert sich erneut die ausgefeilte Tag-Team-Variante: Im Gegensatz zum hier schwächelnden "Tekken Tag Tournament" beherrscht jetzt praktisch jede Paarung mindestens einen, dank dynamischer Kamerafahrten besonders spektakulär anzusehenden Double-Team-Move. Gespanne wie das Vater-Tochter-Duo Tina und Bass ziehen gleich eine ganze Reihe Varianten aus dem Ärmel. Die altbewährten Spielmodi wie Time Attack, Story und Survival sind weiterhin dabei, neu dazugekommen ist u.a. eine Sparring-Session, in der Ihr vorgegebene Angriffe möglichst fehlerfrei nachahmen sollt. Gespart wurde dagegen offenbar bei den Kostümen: Jeder Charakter hat nur noch zwei oder drei Varianten im Gepäck, besonders gewagte Outfits bei den weiblichen Teilnehmern werden vermisst. Wer die Entwicklungsgeschichte von "Dead or Alive 2" verfolgt hat, gibt die Hoffnung aber nicht auf: Schließlich kamen seinerzeit die deutschen PS2-Prügler in den Genuss zusätzlicher Klamotten.

Dass "Dead or Alive 3" die Xbox-Power nutzt, merkt Ihr spätestens, sobald Ihr eine der 16 Arenen betretet. Während die dezent überarbeiteten Kämpfermodelle keinen gewaltigen Fortschritt zum Vorgänger darstellen, bringen die ungemein detailreichen Landschaften den Grafikchip auf Touren: Kloppt Ihr Euch in einem verschneiten Tal, hinterlassen Tina, Helena & Co. deutlich sichtbare Fußspuren im Schnee. Schmettert Ihr Euren Kontrahenten gegen einen Baum, rieselt die weiße Pracht prompt von den Zweigen herab. Findet Ihr Euch dagegen in einem herbstlichen Wald wieder, staunt Ihr erstmal gehörig, wie weit dieser sich um Euch herum erstreckt. Hinzu kommt raschelndes Laub, durch Fußfeger wirbelt Ihr einzelne Blätter vom Boden auf. Nicht weniger spektakulär sind die "Dead or Alive"-typischen Spielstufen ausgefallen, in denen Ihr Eure Kontrahenten durch Wände und Absperrungen befördern könnt: So beginnt Ihr z.B. in einem Hochhaus, durch dessen Glasfassade Ihr einen Blick auf die Skyline von Hong Kong erhascht. Drängt Ihr den Gegner an die Fensterfront und kickt ihn hindurch, zerbricht das Glas und er stürzt nach unten auf den Asphalt – habt Ihr hier die richtige Stelle erwischt, räumt der Charakter in freiem Fall funkensprühend eine Neonreklame ab. In der freien Natur ist das Duell nicht weniger gefährlich: Von einem lieblichen Bergplateau stürzt Ihr auf bis zu vier darunter liegende.

Einzige Ungereimtheit in der audiovisuellen Pracht: Ausgerechnet die US-Rocker "Aerosmith" wurden für einige Schmachtstücke verpflichtet. Glücklicherweise dienen diese nicht als Untermalung der heißen Duelle. *us*

Dead or Alive 3



GENRE	BEAT´EM-UP
HERSTELLER	TECMO
D-RELEASE	MÄRZ 2002

Prügelei im protzigen Gewand: Das bewährte Kampfsystem blieb erhalten, die famose Optik verblüfft selbst hartnäckige Genremuffel – so faszinierende und detailreiche Kampfarenen gab es bisher noch nicht zu sehen.





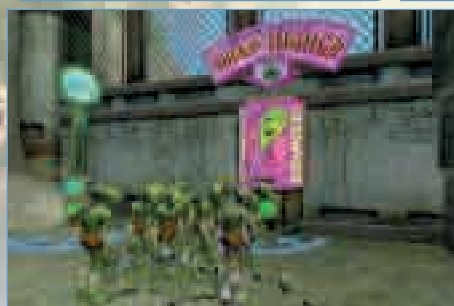
Abgegrenzte Arenen sind selten harmlos: Wie hier sorgen elektrisch geladene Zäune bei Kontakt für besonders viel Schaden.

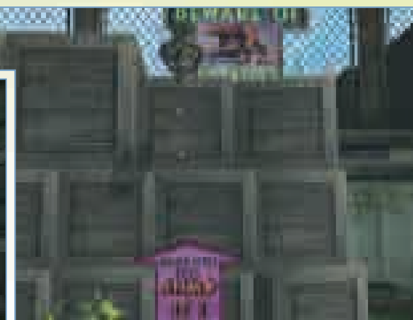


Oddworld: Munch´s Oddysee



Klein, aber oho: Mit dem entsprechenden Power-Up schockt Munch seine Gegner mit Energieblitzen.





Abe hüpft nach einem kräftigen Schluck 'Bounce!' doppelt so hoch

Nach zwei PSone-Episoden wechselt Abe das Konsolenlager und wagt mit Leidensgenosse Munch auf Microsofts Xbox den Sprung in die dritte Dimension.

Was haben Pandabären und Gabbits gemeinsam? Beide Tierarten stehen kurz vor der Ausrottung. Während wir Menschen dem flauschigen Bambusfresser den Lebensraum systematisch kaputt machen, trifft es Gabbit Munch im neuesten "Oddworld"-Abenteuer noch schlimmer: Die im Wasser lebende Spezies hat das genetische Pech, nahezu identische Lungen wie die kettenrauchenden Glukkons zu besitzen. Grund genug für die großköpfigen Widerlinge, ihren Zigarrenkonsum unverändert beizubehalten – im Falle eines Lungenleidens bleibt immer noch die Transplantation eines Gabbit-Organs. Und so schwindet die Zahl von Munchs Artgenossen rapide, denn die Nachfrage nach Körperteilen ist gewaltig: Ehe sich der glubschäugige Wasserbewohner versieht, ist er der letzte Überlebende.

Auf der Suche nach weiteren Vertretern seiner Spezies wagt sich Munch sogar an Land und prompt wird ihm dieses Wagnis zum Verhängnis. Der Gabbit tappt in eine Bärenfalle und endet schließlich als Versuchskaninchen in den Labors der Vykkers. Diese profitgierige Lebensform produziert vielerlei trendige Aufputschmittel, gewonnen aus "Critters"-ähnlichen Hüpfwesen, den Fuzzles. Trotz höchster Sicherheitsstufe kann Munch mit Hilfe einiger missbrauchter Fuzzles aus dem Forschungskomplex fliehen...

Auch Mudokon Abe (der Held beider PSone-Episoden) bekommt von der Odyssee seines besten Kumpels Munch Wind und macht sich unverzüglich auf

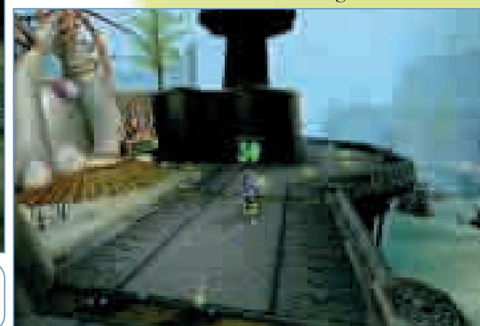


Praktisch: Zahlreiche Hinweistafeln bringen Euch Steuerung und Spielablauf näher.





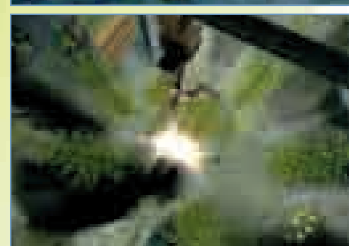
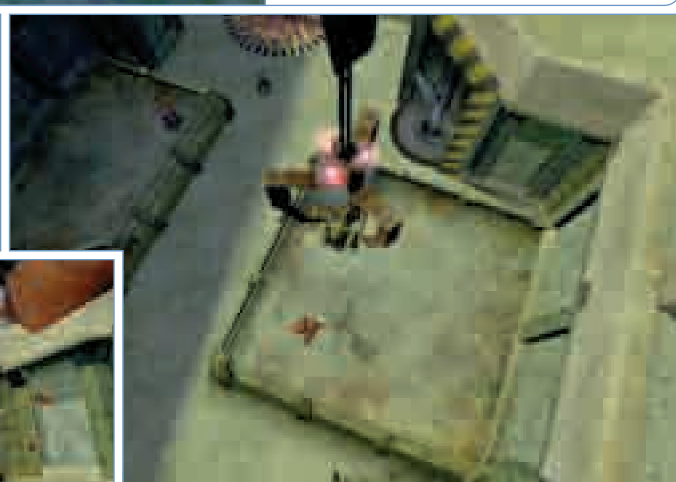
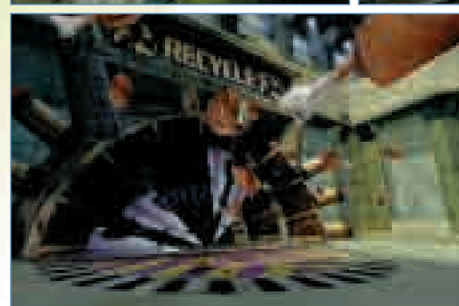
Teamwork: Wasserbewohner Munch ist an Land nicht sehr beweglich, Abe muss den Gabbit deshalb über größere Barrieren werfen.



Sitzt Munch allerdings in seinem klapprigen Rollstuhl, ist er kaum zu bremsen.




Dankbare Fuzzles: Habt Ihr die "Critters"-ähnlichen Wesen befreit, unterstützen sie Euch mit ihren messerscharfen Zähnen.

Der Kran des Schreckens: Werft Eure Feinde in den Käfig gefräßiger Slogs (großes Bild) oder gleich in die Recycling-Anlage (links). Mit dem Apparat sprengt Ihr Euch zudem den Weg frei (links oben).

den Weg, dem armen Tropf zu helfen. Und so übernehmt Ihr abwechselnd die Kontrolle über beide Charaktere. Zu Beginn des 3D-Abenteuers gehen Abe und Munch noch getrennte Wege: Während Munch aus der Versuchsanstalt flieht, erforscht Abe die hügeligen Territorien Oddworlds. Dabei lernt Ihr wie in den Vorgängern Schritt für Schritt die Fähigkeiten der beiden Rassen kennen, der Blick ins Handbuch erübrigt sich.

Landbewohner Abe schleicht, rennt und springt durch die Gegend – jegliche Form von Wasser solltet Ihr in seiner Haut jedoch strikt meiden, ein qualvoller Tod wäre die Folge. Trefft Ihr andere Mudokons, dann verdonnert Ihr sie mit Sprachkommandos zum Warten, Mitkommen oder Arbeiten. Denn viele Eurer Aufgaben lassen sich nur mit einer Horde von Abes Kollegen bewältigen: Tore öffnen, Schalter bedienen oder Feinde niederprügeln – alleine steht Ihr auf verlorenem Posten.

Munch dagegen fühlt sich im Wasser pudelwohl. Pfeilschnell durchpflügt er das nasse Element und vollführt auf Tastendruck meterhohe Sprünge. An Land ist der Gabbit mit seinem behäbigen Gewatschel jedoch leichte Beute. Glücklicherweise leistet ihm ein Überbleibsel aus dem Versuchslabor gute Dienste: Mit Hilfe eines Alien-Implantats verteilt er elektrische Schocks, befreit eingesperrte Fuzzles und übernimmt die Kontrolle über Roboter oder Lastenkräne. Letzteres ist besonders praktisch, da sich so Feinde wie patroullierende Sligs oder herumstreunende Slogs leicht ausschalten lassen. Packt mit dem Kran ein TNT-Fass und werft



Acht Freunde müsst Ihr sein: Um dieses Gatter zu öffnen, braucht Ihr die Hilfe Eurer Mudokon-Artgenossen.

es den Schurken auf die Rübe oder feuert mit dem Roboter in die Menge.

Das Abenteuer ist in überschaubare Abschnitte eingeteilt, Euer Fortkommen von einem verschlossenen Ausgang behindert. Nur mit geschicktem Kombinieren der Fähigkeiten und viel Hirnschmalz erreicht Ihr den nächsten Level. Power-Ups erweitern zudem Eure Aktionspalette und lassen Euch schneller Rennen oder höhere Sprünge vollführen.

Der Mix aus Knobelei und Jump'n'Run ist gut gelungen, die flüssige Optik, die aufwändig animierten Charaktere und die skurrile Welt motivieren von Beginn an. "Munch's Oddysee" ist wie die Vorgänger das etwas 'andere' Spielerlebnis – man liebt es oder man hasst es. *os*

ODDWORLD: MUNCH´S ODDYSEE



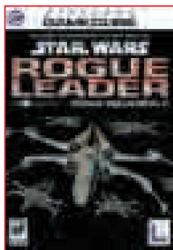
GENRE	JUMP´N´RUN/DENKSPIEL
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	MÄRZ 2002

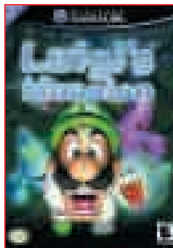
Wunderbar skurril und erfrischend anders: Lorne Lanning und seine Mannen haben die Mischung aus Puzzle- und Hüpfspiel clever in die dritte Dimension portiert. 3D-Optik, Sound und Design lassen wenig Wünsche offen.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Weihnachten im November: Gamecube in USA erschienen





Amerikanische Spieler haben's gut: Im Zeitraum von drei Tagen sind in den USA gleich zwei neue Konsolen auf den Markt gekommen. Während Ihr Informationen über den Xbox-Start ab Seite 24 findet, gibt's hier alles Wissenswerte zur Veröffentlichung des Gamecube. Was in Deutschland schon undenkbar wäre, ist der Wochentag, den Nintendo für den Start ihrer neuen Konsole wählten: An einem Sonntag, dem 18.11., durften die ersten Gamecubes erstanden werden, von 700.000 ausgelieferten Einheiten spricht Big N. Wieviel der lilafarbenen bzw. schwarzen Geräte allerdings in den ersten Tagen über die Theken gingen, konnte oder wollte der Konzern noch nicht verlautbaren – bis Weihnachten sollen auf jeden Fall maximal 1,1 Millionen Videospielfreaks in den Genuss des Gamecube kommen, so viele Einheiten werden bis zum 23.12.2001 ausgeliefert.
An der Softwarefront tat sich in den USA deutlich mehr als beim Japanstart: Knapp ein Dutzend Titel durften bereits vom ersten Tag an erstanden werden, darunter bekannte Spiele wie "Luigi's Mansion", "Wave Race Blue Storm" und "Super Monkey Ball", aber auch diverse Umsetzungen ("Tony Hawk's Pro Skater 3", "NHL Hitz 20-02", "Madden 2002") und natürlich der erwartete Bestseller von Factor 5 "Star Wars Rogue Leader".
Wann wir in Europa ein ähnliches Spielefest feiern dürfen, ist indes immer noch ungewiss – gerüchtehalber könnte sich die Veröffentlichung des Gamecube bis in den Herbst verschieben, ein klare Aussage von Nintendo of Europe gibt es nicht.

"Shenmue 2": US-Sega-Chef entschuldigt sich

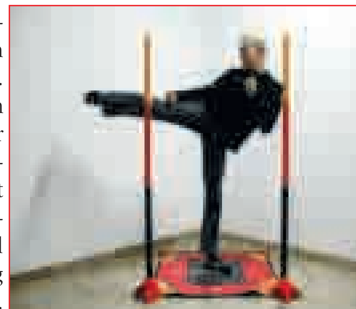
Nachdem die Dreamcast-Veröffentlichung von "Shenmue 2" in den USA zugunsten einer Xbox-Version ausgeschlossen wurde, schäumten unzählige Sega-Fans vor Wut. Nun hat sich der Geschäftsführer von Sega of America, Peter Moore, öffentlich für diese Entscheidung entschuldigt: "Ich weiß, dass diese Ankündigung für viele Leute schwer zu schlucken ist (...). Ich kann Ihnen sagen, dass sie im langfristigen Interesse der Sega-Fans getroffen wurde. Sämtliche schwierigen Entscheidungen, die in Segas Übergangsperiode getroffen werden, fußen auf einer Grundlage: Die Langlebigkeit geliebter Sega-Marken zu sichern."

NACHGEHAKT



ES IST NUR ZU EUREM BESTEN: Man kann die amerikanischen Dreamcast-Fans nur allzu gut verstehen. Sega macht muntere Deals mit den verbliebenen Konsolenherstellern und killt eine um die andere Veröffentlichung zugunsten anderer Systeme – da kann man schon wütend auf seine einstige Lieblingsfirma werden. Doch bevor der US-Chef Peter Moore versucht, mit dem üblichen 'Wir fühlen mit Euch'-Gelaber die Wogen zu glätten, sollte er lieber ganz auf öffentliche Äußerungen verzichten. Die Langlebigkeit der Sega-Marken will Moore (und wer will es ihm versagen?) natürlich nur aus reinem Eigennutz sichern; Sega muss durch Zugeständnisse seine Position als wichtiger Dritthersteller ausbauen, und das geschieht nun mal auf dem Rücken der mittlerweile irrelevanten Dreamcast-Spieler. Wie gesagt, keiner Firma soll es vorgeworfen werden, die für sie besten Entscheidungen zu treffen – Liebes- und Mitleidsbezeugungen gegenüber den glühendsten Verehrern sind in einem Fall wie diesem aber nur peinlich.

Kampf-Krampf für die PS2



MAN!AC-Leser der ersten Stunde werden sich vielleicht noch an den "Activator" für das Mega Drive erinnern. Das Gerät sollte in seligen 16-Bit-Zeiten die Karate-Manöver sportlich begabter Konsolenbesitzer ins Prügelspiel übertragen. Seit dem Flop dieser Hardware hat sich lange Zeit niemand mehr an einer ähnlichen Technik versucht, doch jetzt will Zubehör-Spezialist Thrustmaster Bewegung in müde Videospieler-Knochen bringen. Die "Fighting Arena" wirkt wie eine Bemani-Tanzmatte mit zusätzlichen Sensor-Stangen. Mit den Füßen kontrolliert Ihr die vier Richtungstasten, über die Schnittpunkte der Tastenfelder könnt Ihr auch diagonale Bewegungen ausführen. Die Schultertasten löst Ihr ebenfalls durch Aufstampfen aus. Komplizierter wird's bei den Sensoren für die restlichen Funktionen: Durch das Unterbrechen zweier Lichtschranken an der Vorderseite betätigt Ihr Viereck- bzw. Dreieck-Button, Kreis- und X-Taste werden idealerweise durch einen feschen Sidekick aktiviert. Was in der Theorie nach einem schweißtreibenden, aber spaßigen Zeitvertreib klingt, funktioniert in der Praxis überhaupt nicht. Eine schnelle "Tekken"-Kombo auf den Richtungsfeldern der einen Quadratmeter großen Matte zu tanzen, ist schier unmöglich, die Sensoren arbeiten sehr ungenau. Selbst geübte Kampfsport-Experten greifen lieber zum normalen Controller und machen es sich auf der Couch gemütlich.

PRODUKT	
Fighting Arena	
HERSTELLER	
Thrustmaster	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2/PSone	230 Mark
Überflüssiges Accessoire, investiert lieber in einen normalen Controller.	

Emu-Ende: bleem! ist weg



So schnell kann's gehen: Einige Seiten vorher stellen wir Euch noch die zwei neuesten Produkte der Emulations-Profis bleem! vor, da müssen wir an dieser Stelle auch schon das Ende der Firma verkünden. Sang- und klanglos sind die streitbaren Amerikaner von der Bildfläche verschwunden – einzig eine Trauer-Grafik auf der offiziellen Website kündet vom endgültigen Ende. Gerichtstreitereien mit Sony und die Weigerung des US-Handels, bleem!-Produkte zu führen, sollten den Ausschlag für den Abgang gegeben haben.

R.I.P. SNK: Neo-Geo-Hersteller verabschiedet sich endgültig



Der seit 1978 bestehende japanische Traditionsentwickler hat nun unabdingbar die Pforten dicht gemacht und sich mit einem letzten Gruß an die Öffentlichkeit gewandt. Auf der SNK-Website wurde ein offizielles Statement und ein 'Farewell'-Artwork veröffentlicht: "In tiefster Trauer beendet SNK im Herbst 2001 seine Firmengeschichte. (...) Mit all unserem Herzen danken wir Ihnen.".
Damit enden 23 Jahre Videospielhistorie, die neben unzähligen Arcade-Automaten auch das hochwertige Heimsystem Neo Geo und das Handheld Neo Geo Pocket hervorgebracht haben.

Intellivision wird wiederbelebt

Der Publisher THQ hat eine Vereinbarung mit Intellivision Productions geschlossen, die die Rechte an über 50 Titeln des klassischen Videospielsystems umfasst. Allerdings sollen die Spiele nicht auf Next-Generation-Konsolen ihre Rückkehr aus der digitalen Gruft feiern, sondern auf Mobiltelefonen. Der erste Titel, den die Publishertochter THQ Wireless Ende 2001 in den USA anbieten wird, ist "Astrosmash!" für bestimmte Motorola-Modelle.
Auch für eine weitere Aktion hatte THQ diesen Monat noch genug Geld in der Portokasse: Für eine nicht genannte Summe wurde der bislang unabhängige Entwickler Rainbow Studios ("ATV Offroad Fury", "Splashdown") übernommen – hoffen wir mal, dass die fähigen Amerikaner nicht für die Umsetzung dröger Comiclizenzen missbraucht werden.

Kürzere Wege für Pokémaniacs

Fans der Nintendo-Monster finden ihr Schlaraffenland nun nicht nur in ostasiatischen Gefilden. Diesen Monat eröffnete Big N im berühmten New Yorker Rockefeller Center einen Pokémon-Laden. Auf beinahe 1.000 Quadratmetern gibt's alles, was der Pikachu-Freund begehrt.

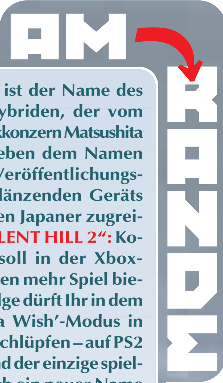
LICHT & SCHATTEN

ACCLAIM IN DER PROFITZONE: Dem dereinst schwer angeschlagenen amerikanischen Hersteller und Publisher geht's gut wie seit Jahren nicht mehr. Acclaim kann auf ein Fiskaljahr zurückblicken, das 197,6 Millionen US-Dollar (440 Millionen Mark) Umsatz und 14,5 Millionen (über 32 Millionen Mark) Gewinn eingebracht hat. Die Kehrtwende wurde durch Verschlankung der Teams und die Veröffentlichung von insgesamt 35 Titeln – darunter Erfolgsspiele wie "XG3 Extreme-G Racing" oder "Crazy Taxi" für die PS2 – erreicht. **UND AUCH 3DO** befindet sich auf dem Weg der Besserung. Im Gegensatz zum letzten Jahr mit 16,7 Millionen Dollar (37 Millionen Mark) hat man im 2. Quartal nur noch 9,7 Millionen (21,5 Millionen Mark) Miese gemacht. Vor allem der Abschied von der erfolglosen "Army Men"-Reihe und damit die Verminderung von Produktionskosten lassen Trip Hawkins positiv in die Zukunft blicken: "Wir werden im 4. Quartal wieder profitabel werden."

INTERPLAY UNTER DRUCK: Der Traditionspublisher Interplay hat ein desaströses Umsatzergebnis für das 3. Quartal 2001 gemeldet. Im Gegensatz zum selben Zeitraum im vergangenen Jahr mit 31,6 Millionen Dollar (70 Millionen Mark) hat man heuer gerade mal 4,2 Millionen Dollar umgesetzt – ein Rückgang von 87 Prozent. Gund für die schlechten Zahlen ist die Einstellung einiger Projekte und das damit verbundene Fehlen von Neuveröffentlichungen. Nun hofft man auf den Erfolg von Produkten wie "Baldur's Gate Dark Alliance" oder "Galleon". **ELECTRONIC ARTS ENTLÄSST:** Während die Zweige EA Games und EA Sports des US-Publishers brummen wie eh und je, schwächelt die Online-Schwester EA.com. Wegen Unprofitabilität werden sich im kalifornischen Redwood City nun 150 bis 200 EA-Angehörige einen neuen Job suchen müssen. Mit der Entlassung eines Drittels der Belegschaft will man sich bis zum Jahr 2003 gesund schrumpfen.

Fass ohne Boden: Eine Milliarde Verlust durch Xbox?

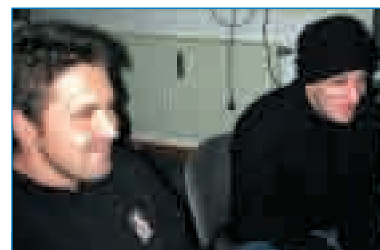
Ein einflussreicher amerikanischer Analyst erwartet, dass Microsoft in den nächsten Jahren astronomische Verluste mit seinem Konsolen-Engagement einfährt: "Wir glauben, dass die Xbox bis zum Fiskaljahr 2004 um eine Milliarde Dollar kosten könnte – wenn das Produkt halbwegs erfolgreich läuft.", so der Wall-Street-Kenner Mary Meeker. Ein Grund für die möglichen heftigen Verluste ist der Produktionspreis der Konsole: Nach Schätzungen kostet Microsoft die Herstellung einer Xbox zwischen 320 und 400 Dollar (700 bis 890 Mark) – selbst beim anvisierten deutschen Verkaufspreis von etwa 930 Mark sollte der Gates-Konzern mit jeder abgesetzten Einheit noch kräftige Verluste machen, schließlich muss neben Marketingkosten auch die Mehrwertsteuer und der Verdienst des Handels miteinberechnet werden. Insgesamt wird angenommen, dass alleine die Produktionskosten der Xbox während ihrer bis zu siebenjährigen Lebensspanne an die zehn Milliarden Dollar betragen.



EINFACH NUR 'Q' ist der Name des Gamecube-DVD-Hybriden, der vom japanischen Elektronikkonzern Matsushita hergestellt wird. Neben dem Namen steht nun auch der Veröffentlichungstermin des chromglänzenden Geräts fest: Ab 14.12. dürfen Japaner zugreifen. **EXTRA FÜR "SILENT HILL 2":** Konamis Gruselepos soll in der Xbox-Version sechs Stunden mehr Spiel bieten. Gerüchten zufolge dürft Ihr in dem neuen 'Born from a Wish'-Modus in die Rolle der Maria schlüpfen – auf PS2 war James Sunderland der einzige spielbare Charakter. Auch ein neuer Name wird der Xbox-Umsetzung verpasst: "Silent Hill: Restless Dreams" heißt der düstere Schinken auf der Microsoft-Konsole. **FRAG' DIE FANS:** Valve Software startete letzten Monat eine Umfrage unter "Half-Life"-Anhängern, ob diese einen Kinofilm zum Spiel befürworten würden, bzw. welche Schauspieler sie gerne sähen. Diverse interessierte Filmemacher sind im Vorfeld bereits an die Entwickler herangetreten. **GEHEIM-PROJEKT FÜR GAMECUBE:** Capcom steuert nicht nur exklusive "Resi"-Episoden zur Palette der neuen Nintendo-Konsole bei. Shinji Mikami arbeitet seit einigen Monaten an einem geheimen Action-Adventure-Projekt mit dem Arbeitstitel "CAS Ra".



Dass die Arbeit in einer Spieleredaktion nicht nur aus Zocken und Internetsurfen besteht, durfte diesen Monat unser Praktikant Jonas am eigenen Leib erfahren. Mit dem Vorwand geködert, dass er bei uns etwas lernen könne, verpflichtete sich der 20jährige zu sämtlichen anfallenden Frondiensten. So haben wir nun nicht nur einen stets verfügbaren Partner für leidige Mehrspielertests ruckelnder Splitscreen-Desaster, auch als Tastendrücker zum Bildschirmfoto-Schießen und Joypad-Kabelaufwickler leistet Jonas wertvolle Dienste. Zur wohl unangenehmsten Arbeit, der Auswertung hunderter Leser-Fragebögen – konnten wir ihn nur durch Bewilligung von zwei Stunden "GTA 3" je Tag bewegen. Und nächsten Monat darf er auch mal selber spielen...


"Lass mich auch mal!" "Erst machst Du noch die *audiovision*-Umfrage."

Kräftige Verzögerungen bei Londoner Sony-Teams

Einige Projekte englischer Sony-Entwickler nehmen mittlerweile schon epische Proportionen an – zumindest, was die stetige Verschiebung der Veröffentlichung betrifft. So ist der langerwartete Zukunftsraser "Wipeout Fusion" mittlerweile auf einen Termin im 1. Quartal nächsten Jahres gerutscht. Richtig hart trifft es Spieler, die sich seit Monaten auf die Gangsterraserei "The Getaway" freuen: Das Projekt des Londoner Team Soho wurde bereits im September 1999 begonnen und soll nun frühestens im Herbst 2002 erscheinen – und das bei einer Arbeitskraft von momentan 50 Mitarbeitern. Grund für die stetige Verzögerung ist der ehrgeizige Plan, 50 Quadratkilometer London im Spiel exakt nachzubauen. "Ich glaube nicht, dass es viele Städte gibt, die so variantenreich und komplex sind", so Sam Coates, der Grafikchef des Projekts. Über 30.000 Fotos wurden bereits von der britischen Hauptstadt geschossen, über 40 Stunden Film gedreht.

Thalamus ist wieder aktiv

Das in den 80ern für diverse C64-Titel berühmte Softwarehaus Thalamus Interactive ("Delta") hat sich neu formiert. Einige ehemalige Mitarbeiter haben unter Leitung von Andy Roberts, einem Ex-C64-Journalisten und -Spieledesigner, dem Namen neues Leben eingehaucht und wollen vor allem Spiele für Game Boy Color und Advance entwickeln.

Online-Spiel in den USA: Sega will Geld sehen

Das war's dann wohl mit dem kostenlosen Netz zwecks Pushen der Dreamcast-Abverkäufe. Seit dem 1. November verlangt Sega of America Gebühren für die Nutzung des SegaNet. 9,95 US-Dollar monatlich müssen amerikanische Dreamcast-Nutzer berappen, um auf den Sega-Servern mit Gleichgesinnten zu spielen und zu chatten. Einzige Ausnahme bilden die "PSO"-Nutzer – da die Server, auf denen das Actionrollenspiel läuft, von SegaNet getrennt sind, muss keine Monatsgebühr gezahlt werden.

Neues "Gran Turismo" auf Automobilausstellung enthüllt



Kazunori Yamauchi, der kreative Kopf hinter Polyphonys Rennspiel-Bestseller, hat auf der Tokyo Motor Show Ende Oktober eine neue Folge von "Gran Turismo" angekündigt. Allerdings wird es sich bei dem "Gran Turismo Concept" genannten Produkt nicht um einen komplett neuen Teil der Serie, sondern um eine eigenständig lauffähige Erweiterung des PS2-Rasers handeln. Insgesamt werden wohl nur etwa 20 neue Konzeptwägen geboten, diverse Modi wie die Karriere sollen fehlen. Dafür erscheint das Spiel aber auch schon im Januar 2002 in Japan für günstige 3.200 Yen (ca. 58 Mark). Ob auch Europa oder die USA in den Genuss der Erweiterung kommt, ist nicht bekannt.

Schöner Schein: Playstation-Zubehör von Hama



Foto-Profi Hama versucht sich erneut an Konsolen-Zubehör. Leider mit mäßigem Erfolg, doch zunächst zum Positiven: Das "RGB Scart-Kabel PRO" für 20 Mark verspricht laut Verpackung RGB-Qualität bei Spielen und farbige Bilder bei DVD-Filmen (via Video-Signal) – ohne Umschalten! Und genauso, wie's draufsteht, funktioniert es auch: Wer nicht auf "Region X" zurückgreifen will, liegt hier goldrichtig.
Hinter dem "Dance Pad Controller" verbirgt sich eine Tanzmatte für PSone und PS2, Anschluss findet das Accessoire über den Joypad-Port. Sowohl Ober- als auch Unterseite sind ziemlich glatt ausgefallen – bei heißen Tanzsessions oder mit Socken besteht Rutschgefahr. Ansonsten ist die Matte ordentlich verarbeitet und mit 70 Mark von mittlerem Preis.
Der "PS2 Dual Vibration Controller" ist optisch ansprechend gelungen, die Bedienung lässt allerdings arg zu wünschen übrig. Während die etwas labbrigen Analog-Sticks noch akzeptabel sind, vermisst man beim geteilten Steuerkreuz und den oben liegenden Aktionstasten einen angenehmen Druckpunkt. Völlig unbrauchbar sind die vier winzigen Schultertasten, und zu allem Übel liegt der 50 Mark teure Controller auch noch schlecht in der Hand – ein echter Totalausfall!

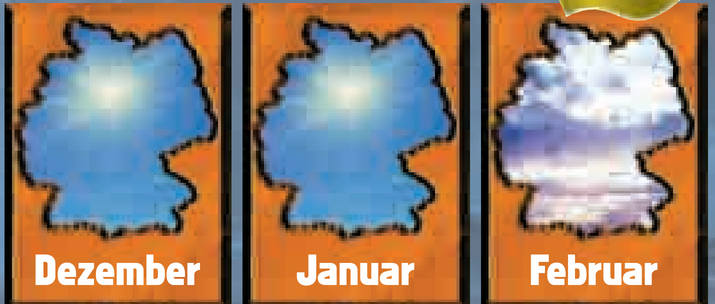
PRODUKT	
Tanzmatte, Pad, AV-Kabel	
HERSTELLER	
Hama	
SYSTEM	**ZIRKA PREIS**
PSone, PS2	siehe Text
Bis auf das RGB-Kabel kaum empfehlenswertes Sony-Zubehör	



	PSone	PS2	Nintendo 64	Dreamcast
1	* **FIFA 2002** – ELECTRONIC ARTS – Ein Name setzt sich durch: Trotz mittelmäßiger Qualität landet der EA-Kick ganz oben.	* **FIFA 2002** – ELECTRONIC ARTS – Auch auf der PS2 Tabellenführer: EA Sports – das Bayern München der Spielbranche.	* **Tony Hawk's Pro Skater 2** – ACTIVISION – Während sich andere schon mit Teil 3 vergnügen, skaten N64-Anhänger mit dem Vorgänger.	2 **Unreal Tournament** – INFOGRAMES – Die Lust am Töten ist ungebrochen: Die PC-Ballerei kehrt auf Platz 1 zurück.
2	* **Wer wird Millionär 2** – EIDOS – Lara ist tot, Jauch regiert: Eidos stößt sich mit der Digi-Form der Quizshow gesund.	* **GTA 3** – TAKE2 – Nach massiven Verkäufen nur Platz 2? Wahrscheinlich klappt's mit der Nachlieferung nicht.	* **Pokémon Stadium 2** – NINTENDO – Kein Preis ist zu hoch: Was wäre Nintendo ohne seine Hosentaschenmonster.	* **Headhunter** – SEGA – Endlich mal was Neues: Der Dreamcast-User dankt und geht auf Kopfgeldjagd.
3	* **Castlevania Chronicles** – KONAMI – Retro auf der PSone: In Mickeroptik geht es auf eine angestaubte Vampirjagd.	* **Klonoa 2** – NAMCO – Mit Cel-Shading zum Erfolg: Namcos Schlappohr hüpft sich in die Top 5.	3 **Die Welt ist nicht genug** – ELECTRONIC ARTS – 007-Tradition: Bond hat seine Chartposition mittlerweile fest reserviert.	* **Sonic Adventure 2** – SEGA – Wieder da: Des Igels letzter Auftritt auf seiner Heimkonsole.
4	* **Atlantis – The lost Empire** – SONY – Kindersoftware, die Erste: Mit Disney-Lizenz hüpft sich's auf dem 32-Bitter recht erfolgreich.	* **Splashdown** – INFOGRAMES – Trotz üblichem Infogrames-Hochpreis ist das nasse Vergnügen ein voller Erfolg.	2 **Paper Mario** – NINTENDO – Ein schneller Fall für das letzte und innovativste N64-Modul. Schade!	1 **Indiziert** – UBI SOFT – Trotz fehlender Berichterstattung erfreut sich der Index-Titel reger Beliebtheit.
5	* **Lucky Luke im Westernfieber** – INFOGRAMES – Kindersoftware, die Zweite: Der alte Comic-Sheriff reitet auf Platz 5.	* **Airblade** – SONY – Als "Trickstyle" auf dem Dreamcast gefloppt, reüssiert die Future-Skaterei auf der PS2.	5 **Banjo-Tooie** – RARE – Das Rare-Abenteuer gibt wohl erst mit der Veröffentlichung des Gamecube klein bei.	* **90 Minutes** – SEGA – Nur weil es auf dem Dreamcast kein gutes Fußball gibt, muss man doch nicht alles kaufen!

Quelle: Flashpoint

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



Dezember	Januar	Februar
Shenmue 2 – Action-Adventure	Rez – Action	Grandia 2 – Rollenspiel
Conflict Zone – Strategie	Scooter Racin' – Rennspiel	Conflict Zone – Strategie
Dragon Riders – Adventure	WTA Tour Tennis – Sportspiel	Maximo – Action
Worms World Party – Partyspiel	Police 24/7 – Lightgun-Shooter	DSF Fußballmanager 2002 – Simulation
Devil May Cry – Action	ESPN Skateboarding – Sportspiel	Wipeout Fusion – Rennspiel
Twisted Metal Black – Rennspiel	Legends of Wrestling – Beat'em-Up	Moto GP 2 – Rennspiel
Jak and Daxter – Jump'n'Run	Ecco – Action-Adventure	Parappa the Rapper – Musikspiel

Bildschirmkrieg: US-Armee sponsort Spieleentwicklungen

Das amerikanische 'Institute for Creative Technologies', ein Gemeinschaftsunternehmen der U.S. Army und der Universität von Südkalifornien, wird zwei Kriegsspiele auf Konsole bzw. PC entwickeln. In den nächsten zwei Jahren will man mit FCS – einem Joint Venture von Sony Pictures und Pandemic Studios ("Battlezone 2") – und Quicksilver Software zusammenarbeiten, um taktische Inhalte der US-Streitkräfte in spielerische Form zu bringen. Um welche Genres es sich genau beim Multiplattformtitel "C-Force" und dem PC-Projekt "CS-12" handelt, ist noch nicht bekannt – produziert werden die beiden Spiele zumindest vom Taktikprofi Rob Sears, der für "Mech Commander" und "Mech Warrior 3" verantwortlich zeichnete.

Sammler-Event in Hamburg

Zum dritten Mal findet diesen Monat in Hamburg eine Veranstaltung für Sammler aus den Bereichen Videospiel, Film und Comic statt. Habt Ihr Lust, ein paar Klassiker zu shoppen oder Kino- und Comicpersönlichkeiten zu treffen, dann kommt am Samstag, den 8.12. ab 11 Uhr in die Uni Mensa, Schlüterstraße 7. Bei Fragen hilft Euch die Telefonnummer 04506/694.

COMING NOW

DEZEMBER

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	GoDai Elemental Force	3DO Actionspiel	grün
	Jade Cocoon 2	Crave Rollenspiel	grün
	Jimmy Neutron Boy Genius	THQ Jump'n'Run	gelb
	Legend of Alon D'ar	Ubi Soft Adventure	grün
	Namco Museum	Namco Oldiesammlung	rot
	Shadow Hearts	Midway Rollenspiel	grün
	Tetris Worlds	THQ Denkspiel	grün
	Hoshigami: Ruining Blue Earth	Atlus Strategie	rot
	Star Wars: Obi-Wan	LucasArts Actionspiel	grün
	UFC: Tapout	Crave Beat'em-Up	grün
	Pikmin	Nintendo Strategiespiel	grün
	Super Smash Brothers Melee	Nintendo Beat'em-Up	grün

JANUAR

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Deus Ex: The Conspiracy	Eidos Actionspiel	grün
	Downforce	Titus Rennspiel	grün
	Drakan 2	Sony Action-Adventure	grün
	Final Fantasy 10	Square Rollenspiel	grün
	Hot Shots Golf 3	Sony Sportspiel	grün
	Shadow Man: 2nd Coming	Acclaim Actionspiel	grün
	Star Wars Racer 2	LucasArts Rennspiel	grün
	NBA Courtside 2002	Nintendo Sportspiel	grün

DEZEMBER

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	RPG Toolworks 5	Enterbrain Construction Set	rot
	Seaman	Sega Simulation	rot
	Sidewinder F	Asmik Actionspiel	gelb
	Sunrise Marico	Sony Simulation	rot
	Zero	Tecmo Adventure	rot
	Rockman X6	Capcom Jump'n'Run	gelb
	Fushigi no Dungeon	Sega Adventure	rot
	Rez	Sega Actionspiel	grün
	Bomberman 64	Nintendo Partyspiel	rot
	Sonic Adventure 2 Battle	Sega Jump'n'Run	grün

JANUAR

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Final Fantasy 10 International	Square Rollenspiel	rot
	Gran Turismo Concept	Sony Rennspiel	gelb
	Maximo	Capcom Actionspiel	grün
	Hyper Sports Winter 2002	Konami Sportspiel	grün
	Virtua Striker 3 Version 2002	Sega Sportspiel	grün

grün: Spiel wird in Deutschland erscheinen
gelb: Veröffentlichung in Deutschland realistisch
rot: Spiel erscheint nicht in Deutschland

OVER SEAS

Pikmin



Gemeinsam sind wir stark: In "Pikmin" gilt, je mehr Hände mit anpacken, desto schneller und effektiver geht die Arbeit vonstatten. Hier schleppen die Wichtel gerade ein Raketenteil.

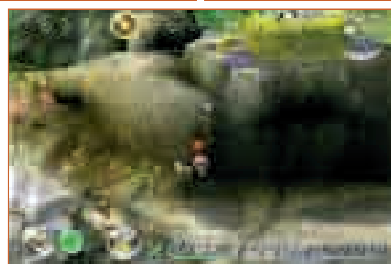


Weder "Mario"-Sequel noch "Zelda"-Nachfolger – in seinem brandneuen Gamecube-Werk schickt Nintendo-Guru Shigeru Miyamoto keinen fettleibigen Klempner auf Hüpfabenteuer und keinen schwertschwingenden Elfenjüngling durch Monster-verseuchte Kerkeranlagen. Im Gegenteil, mit der Vorgarten-Expedition "Pikmin" wagt sich der Spielspaß-Pate mit zuvor unbekannten Charakteren in für ihn neues Genre-Terrain – die Welt der Echtzeit-Strategie.

Wer bei dieser Kategorisierung aber gleich verschreckt an komplexe, PC-typische Endzeitschlachten vom Schlage eines "Command & Conquer" oder mühselige Aufbau-Simulationen wie "Age of Empires" denkt, kann beruhigt aufatmen. Umfangreiche Menüführung und endlose Tabellen-Bildschirme bleiben Euch gänzlich erspart. Sei es die intuitive Steuerung, die detailverliebte Präsentation, oder die Übersichtlichkeit und Ausgewogenheit sämtlicher Spielelemente – wie seine bisherigen Kreationen trägt auch "Pikmin" in jeder Disziplin die unverkennbare Handschrift des Design-Altmeisters. Aber der Reihe nach...

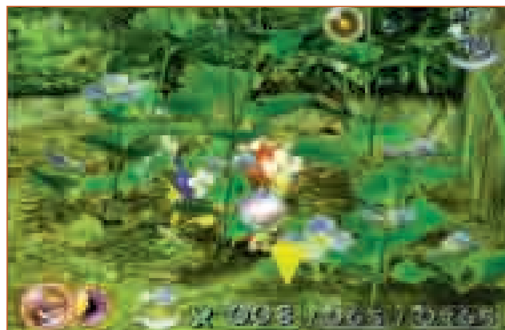
Schon bei der Story wird deutlich, dass Echtzeittaktik à la Miyamoto nichts mit bierernster SciFi-Schlacht oder nüchternem Truppenverschieben zu tun hat. Ein zwergwüchsiger Außerirdischer mit Raumanzug und Stupsnase ist Held des Abenteuers. Und diesen ereilt beim munteren Rundflug in den Weiten des Alls ein grausames Schicksal. Scheinbar aus dem Nichts auftauchend, knallt ein gigantischer Meteorit ins Raumschiff des Knuddel-Aliens. Schwerst beschädigt muss die Barke auf dem nächstbesten Planeten notlanden. Als sich der tapfere Raumfahrer vom unsanften Aufsetzen benommen wieder aufgerappelt hat, bietet sich ihm ein Bild des Grauens. Seine Barke steckt fluguntüchtig im Morast, bei der Kollision haben sich exakt 30 wichtige Einzelteile vom Düsenantrieb bis zum Radar von der Rakete gelöst und liegen nun verstreut in der Umgebung herum. Und der nächste Schock folgt sofort: Die


Jeder Gegner fordert seine eigene Taktik: Dem fetten Panzerkäfer beispielsweise schleudert Ihr zunächst ein paar Pikmin ins Atemloch...


Maximal 100 Pikmin könnt Ihr gleichzeitig im Freien haben – die restlichen Gnome ruhen sich derweil im Basisinneren aus.

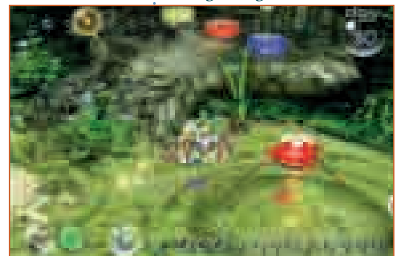

...dann öffnet das Biest seine Flügel, und Ihr lasst Eure Wichtelfreunde von hinten die ungeschützten Weichteile attackieren.

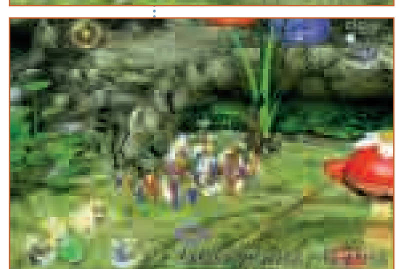
Welt, auf der er sich befindet, scheint von Riesen bewohnt zu sein. Meterhoch ragen ringsherum Grashalme und Blumenstengel empor, kleine Kieselaufwürfe wirken wie unüberwindliche Gebirgszüge, winzige Regenpfützen wie mittelgroße Badeseen. Nach ein paar Metern macht der Weltraum-Wichtel eine merkwürdige Entdeckung. Ein pilzförmiges, merkwürdig rot schimmerndes Häuschen steckt da im Morast. Kaum berührt, steigt das bizarre Ding plötzlich von einem Blütenrotor getragen in die Höhe, fährt drei seltsame Stützen aus und landet wieder sanft auf dem Grund. Heraus segelt ein wurzelartiges Wesen, dass sich einer Tulpenzwiebel gleich ins lockere Erdreich gräbt. Ohne zu zögern, zieht der Außerirdische das kuriose Kerlchen am Schlawittchen aus dem Boden und blickt in zwei kugelrunde Augen – ihm gegenüber steht ein Pikmin.
Mit überragender Intelligenz scheint das rote Bürschlein aber nicht gesegnet zu sein. Widerspruchlos stellt sich der Wicht in Euren Dienst und wartet auf Anweisungen. Schnell erkennt der Alien, dass mit einem einzigen Pikmin kein Stich zu machen ist, Nachwuchs ist vonnöten. Mit dem Winzling im Schlepptau stoßt Ihr wenige Schritte weiter auf eine ominöse Blume mit der Zahl 1 in der Blüte. Sogleich wird der erste Pikmin zum Holzfäller abkommandiert. Nach ein paar kräftigen Schlägen ist die Pflanze umgehauen, übrig bleibt eine Pille, die die Ziffer 1 trägt. Unermüdlich macht sich der Wichtel gleich weiter an die Arbeit und schleppt das Objekt ächzend und keuchend zu seiner stelzbeinigen Basis. Mit einem Energiesog zieht diese die Pille ins Innere, Sekunden danach segeln zwei weitere putzmuntere Pikmin hernieder. Drei eifrige Mini-Rüben umfasst die Armee des Alien bereits – 'wer weiß', denkt sich Euer Held, 'die hilfsbereiten Kerlchen können mir bestimmt auch beim Auffinden meiner verschollenen Raumschiffteile behilflich sein'.

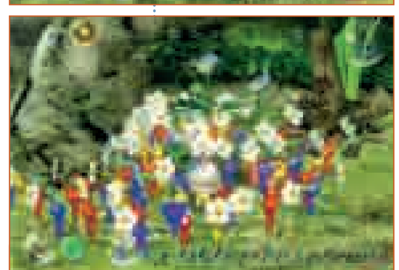

Leckerbissen: Die grafische Brillanz von "Pikmin" zeichnet sich vor allem durch die gigantische Liebe zum Detail aus.

Hiermit ist die Grundidee von "Pikmin" bereits erklärt: Züchtet Euch eine gigantische Armee der tumben Gnome heran und durchstreift das riesige Naturpanorama. Wie oben beschrieben, pflanzen sich die Pikmin durch das Finden und Heimschleppen von Energiezellen fort. Diese liegen mal in Blütengestalt, mal direkt in Pillenform in den verschiedensten Größen herum. Je nachdem, welche Ziffer auf der Einheit steht, braucht Ihr zum Abtransport unterschiedlich viele Pikmin. Eine Zelle mit der Zahl 20, benötigt so zwar mindestens ebensoviele Helferlein (kommandiert Ihr noch mehr Wichtel ab, geht's schneller), transformiert dafür aber in der Basis in entsprechend mehr Nachwuchs als eine kleine Einer-Pille. Ganz so einfach ist das Ganze in der Praxis natürlich nicht, denn die insgesamt vier weitläufigen Schauplätze, in denen die einzelnen Bauteile verstreut liegen, bergen mannigfaltige Gefahren und Hindernisse: Nicht nur ver-

***Technisch gesehen** sind die Abenteuer der Pikmin eine Sensation. Unschönes Ruckeln stellt sich nie ein, selbst wenn sich volle 100 Pikmin individuell animiert in den Kampf stürzen. Jeder Schauplatz ist dermaßen vollgestopft mit beweglichen und realistisch texturierten Polygonbauten wie Grashalmen oder blühenden Blumen, dass der Streifzug über die Wiese eine wahre Augenfreude ist. Dass sich die gesamte Farbgebung im Lauf eines Tages durch den jeweiligen Sonnenstand fließend ändert, ist dabei nur ein Detail des optischen Gesamtkunstwerks.*






Hübsch und praktisch: Von Totale bis Nahansicht habt Ihr dank der Zoomstufen die totale Übersicht.

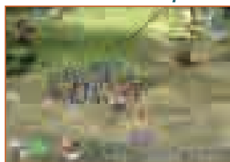

Gegner als Nachwuchsspender. Die blaue Zahl gibt an, wieviele Pikmin zum Abtransport nötig sind, die rote Ziffer die Menge der momentanen Helfer. Die Farbe der höheren Zahl entscheidet, zu welcher Basis die Reise geht.

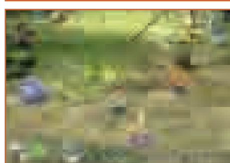

Links: Jeden Morgen entscheidet Ihr Euch für einen Landeplatz. Auf den Karten sind Einzelteilfundorte markiert.

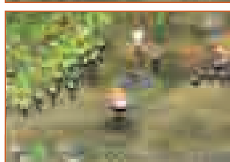

Während ihre Kollegen jämmerlich ersaufen, fühlen sich die blauen Pikmin im kühlen Nass putzmunter. Die Welleneffekte können sich dabei durchaus sehen lassen.


Übersicht total: Die Kombination aus Vogelperspektive und niedriger Zoomstufe gibt optimal Auskunft über die verwinkelte Levelarchitektur.

***Auch ohne** Maus und Tastatur ist die Kontrolle einer ganzen Hundertschaft kein Problem. Auf Knopfdruck sortieren sich bunt durcheinandergemischte Pikmin automatisch nach ihrer Farbe. In der Nahansicht könnt Ihr per Cursor selbst einzelne Wichte rauspicken.*



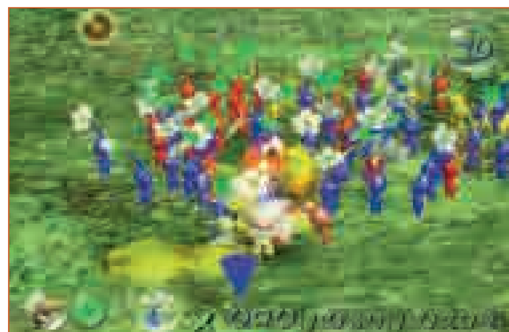



Bestens durchdacht: Dank ausgefeilter Steuerung kontrolliert Ihr problemlos auch Dutzende Pikmin.

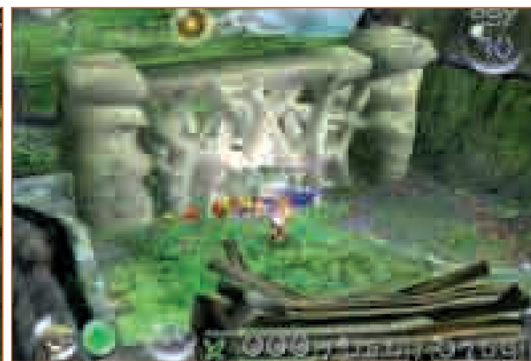
sperren große Felstore, scheinbar unerreichbare Hochplateaus oder unüberwindbare Wasserbecken den Weg, auch die örtliche Fauna ist Eurer Pikmin-Kolonie nicht gerade freundlich gesonnen: Gefräßige Käfer, feuerspuckende Wanzen oder schwergepanzerte Spinnenkrabbler warten nur auf eine schmackhafte Zwischenmahlzeit.

In der intuitiven Ausführung und hervorragenden Steuerung zeigt "Pikmin" seine ganze Stärke: Auf Knopfdruck schleudert Ihr gezielt einzelne Wichtel Feinden und Energiepillen entgegen oder steuert mittels C-Stick die gesamte hinter Euch herziehende Meute auf ein Ziel. Automatisch erkennen die Wurzel-Jungs, was zu tun ist. Einmal befehligt, schleppen die Pikmin Beute heimwärts, reißen loses Mauerwerk nieder oder stürzen sich bis zum Tod ins Gefecht, während Euer Held unbehelligt weiter in die Flora eindringt. Haben die Kerlchen eine Aufgabe erledigt, warten sie brav an Ort und Stelle auf weitere Instruktionen. Zusätzlichen Tiefgang erhält das Wald- und Wiesenspektakel durch die verschiedenfarbigen Pikmin-Arten: Im Verlaufe des Abenteuers stoßt Ihr nämlich neben roten auch noch auf gelbe und blaue Helfer mit jeweils eigener Basisstation und unterschiedlichen Fähigkeiten. Während die roten Heinzel kein Feuer fürchten, können die gelben Gnome kleine, herumliegende Bomben aufsammeln und diese effektiv gegen böse Insekten oder zum Niederbomben störender Steinwälle einsetzen. Die Blauen wiederum sind exzellente Schwimmer und somit für Teichexpeditionen unverzichtbar. Klar, dass Euch nur die geschickte Kombination aller Fähigkeiten den Weg zu den gut versteckten Bauteilen öffnet. Zu lange trödeln solltet Ihr bei Euren Streifzügen allerdings nicht, die gesamte Bergungsaktion ist nämlich auf 30 Tage (in geraffter Spielzeit) beschränkt. Bis die Sonne untergeht, dürft Ihr in den weitläufigen Arealen nach Herzenslust herumstreifen, dann heißt es schnell alle herumwuselnden Pikmin einsammeln und in die Sicherheit ihrer Basisstation bringen. Erreicht das Sonnensymbol am oberen Bildrand nämlich das Ende des Zeitstrahls, starten die Pikmin-Schiffe in den Luftraum, ehe eine nachtaktive Käferhorde die Bodenherrschaft an sich reißt. Am nächsten Morgen dürft Ihr Euch dann aussuchen, auf welchem der vier Schauplätze Ihr die Teilesuche wieder aufnehmt. Eine Sternen-Skala zeigt an, wieviele Raketenteile in jedem Areal noch zu finden sind.

Mit "Pikmin" hat Meister Miyamoto wiedermal sein Talent für die Entwicklung innovativer Spielspaßbomben bewiesen. Dank perfekter Pad-Belegung steuert Ihr ganze Pikmin-Truppen oder Einzelkämpfer wunderbar leichtgängig durch optisch eindrucksvolle Naturkulissen. Übersichtsprobleme habt Ihr dank der optimalen Kamera, sinnvoller Zoomstufen und verschiedener Perspektiven so gut wie nie. Die planerische Freiheit (nutze ich den heutigen Spieltag zum gemütlichen Truppenaufbau oder geh' ich auf gefahrvolle Wiesenexpedition), kombiniert mit dem gesunden Zeitdruck fesselt Euch für Stunden hoch motiviert ans Pad. Entsprechend lockt die wunderbare "Pikmin"-Welt trotz relativ kurzer Netto-Spielzeit (die 30 Tage vergehen an einem durchzockten Wochenende wie im Flug) mit Highscore-Jagd und der Suche nach der effektivsten Taktik weit übers erste Durchspielen hinaus. *cg*


Blatt, Knospe und Blüte: Die Pikmin durchlaufen drei Evolutionsstufen, Kraft und Schnelligkeit variieren entsprechend. Stoßt Ihr auf goldene Tautropfen, steigen sie einen Level.




Brückenbauer und Toreinreißer: Habt Ihr den fleißigen Heinzelmännchen einen Auftrag zugewiesen schuften sie bis zur Erfüllung desselben.

Spielspaß 91%

SYSTEM: Gamecube
HERSTELLER: Nintendo
BRD-RELEASE: Frühjahr 2002

Miyamoto schlägt zurück: Leichtgängige Echtzeittaktik mit unglaublich detailverliebter Knuddel-Optik und hohem Suchtfaktor.

Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2

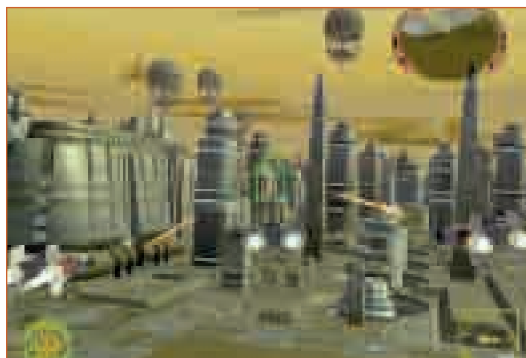

Zeit für einen Schiffswechsel: Mit dem schwerfälligen Y-Wing habt Ihr gegen die flinken Tie-Fighter keine Chance – berührt das Symbol und Ihr sitzt fortan in einem fixen A-Wing.

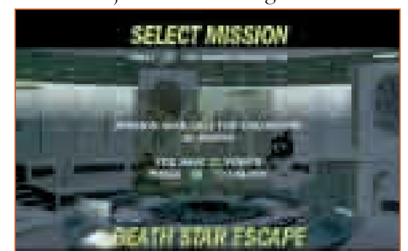

Knifflig: Habt Ihr den Sternenzerstörer abgeschossen, geht's ab auf den Planeten, um die geheimen Daten zu bergen.

Bonusvielfalt:
Neben zahlreichen freispielbaren Levels und Raumschiffen, verstecken sich auf der Mini-DVD u.a. ein Audiokommentar (wie schon in "Star Wars: Battle for Naboo", N64) und ein umfassendes Interview mit Factor 5, den Machern von "Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2". Noch ein Tipp am Rande: Zockt doch mal die Trainingsmission auf Tatooine und den Level Imperial Academy zu verschiedenen Tageszeiten (interne Uhr des Gamecube).


Pünktlich zum Hype um den ersten "Star Wars: Episode 2"-Trailer erschien Factor 5s erster Gamecube-Streich in den USA: "Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2" orientiert sich allerdings an der ursprünglichen "Star Wars"-Trilogie und lässt Euch in die Haut von Luke Skywalker sowie seinem Freund Wedge Antilles schlüpfen.
Wie im N64-Vorgänger ist der Weltraum-Shooter in einzelne, lose zusammenhängende Missionen unterteilt: In jedem der elf Levels (plus fünf freispielbare Bonus-Abschnitte) kämpft Ihr nicht nur ums bloße Überleben – ist die Macht stark in Euch, dann erntet Ihr am Ende eines Auftrags den Lohn Eurer Mühe in Form von Medaillen. Je nachdem, wie gut Ihr in den einzelnen Bewertungskriterien Missionsdauer, Anzahl der Abschüsse, Zielgenauigkeit, eigene Verluste, verbrauchte Leben oder Einsatzhäufigkeit des Zielcomputers abschneidet, fällt auch die abschließende Anerkennung aus. Während Bronze-Abzeichen noch relativ einfach zu erhalten sind und drei Zähler für Euer Bonus-Punktekonto bringen, müsst Ihr Euch für Silber (sechs Zähler) und Gold (zehn Zähler) schon wesentlich mehr ins Zeug legen. Habt Ihr genügend Medaillen und somit auch Punkte gesammelt, dann dürft Ihr im Tausch gegen erspielte Zähler zusätzliche Bonus-Levels freischalten.
Bevor's in den Kampf gegen das Imperium geht, dürft Ihr Euch auf dem Planeten Tatooine mit der komplexen Steuerung anfreunden. In Dutzenden kurzen Trainingsmissionen lernt Ihr dabei alle Tasten des Gamecube-Controllers effektiv zu nutzen: A- und B-Knopf sind für das Abfeuern der Primär- (Laser) bzw. Sekundärwaffen zuständig. Letztere unterscheiden sich je nach Vehikel und Auftrag, die Spanne reicht von Ionenkanone über Protonen-Torpedos für Bodenziele bis hin zu einem Schleppkabel, mit dem Ihr imperiale Walker (AT-ATs) zu Fall bringt. Als sehr hilfreich im Kampf gegen flinke Tie-Fighter erweist sich der mit dem Y-Button einblendbare Zielcomputer: Auf Knopfdruck fährt ein milchig-brauner Schirm aus, durch den Feinde in grellen Farben erscheinen. Normale Widersacher leuchten mit Hilfe des Scanners in sattem Violett, für die Mission besonders wichtige Ziele erstrahlen in grellem Gelb. Besonders wertvoll ist der Einsatz des Apparats bei der Suche nach dunklen Tie-Fightern, die vor dem schwarzen All ihre Kreise ziehen oder in einen interstellaren Nebel flüchten. Ebenfalls sehr praktisch einsetzbar ist das Digi-Kreuz als Befehlsgeber: In den Missionen begleiten Euch zwei CPU-Kameraden (Wingmen), die Ihr mit einem Buttondruck beispielsweise auf Tie-Fighter hetzt, als Unterstützung an Eure Flanken holt oder sogar zur Flucht auffordert.
Via X-Taste schaltet Ihr ins Cockpit Eures Raumschiffs, der C-Stick dient zum Links/Rechts-Blicken bzw. zum Wechseln der Zoomstufe. Haltet Ihr den Z-Trigger gedrückt und bewegt gleichzeitig den Analog-Stick, dann vollführt Euer Gleiter eine Rolle. Die beiden analogen Schultertasten beschleunigen oder bremsen das Vehikel. Das Besondere dabei: Nutzt Ihr jeweils den 'digitalen Klick'




In der optisch umwerfenden Wolkenstadt Bespin müsst Ihr Energiegeneratoren und gasbetriebene Ballons (links) ausschalten



Habt Ihr genügend Punkte (über Medaillen) gesammelt, dürft Ihr fünf weitere Missionen 'freikaufen'.

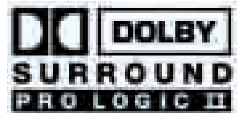

Willkommene Hilfe: Mit dem Zielcomputer spürt Ihr imperiale Jäger auch in dicken Wolken oder interstellaren Nebeln auf.


Ein Freudenfest für "Star Wars"-Fans: Der erste Angriff auf einen Sternenzerstörer ist an Dramatik und Spannung kaum zu überbieten.

(die Tasten ganz durchdrücken), stoppt der Flieger abrupt oder aktiviert den Nachbrenner. Beide 'Klicks' zusammen ermöglichen Euch schließlich ein besonders enges Wendemanöver.
Habt Ihr die komplexe, aber durchdachte Steuerung verinnerlicht, geht's mit Lichtgeschwindigkeit in die erste Mission. Und die zeigt Euch gleich, wo's langgeht: Mit einem X-Wing und zwei Kollegen an der Seite stürzt Ihr Euch wagemutig auf den waffenstrotzenden Todesstern. Eure erste Aufgabe auf der mit Geschütztürmen übersäten Oberfläche ist das Ausschalten der Schildgeneratoren. Ein Radar zeigt Euch anhand eines orangefarbenen Strahls das nächste Ziel, farbige Punkte markieren Feind und Freund, nach unten oder oben weisende Linien zeigen Euch deren Flughöhe. Habt Ihr begleitet von wuchtigen Explosionen die Türme und Tie-Fighter ausgeschaltet, meldet sich die Einsatzzentrale über Funk und gibt das Signal zum entscheidenden Angriff: Ihr taucht hinab in einen Graben, erwehrt Euch feindlicher Fighter und jagt am Ende ein Protonentorpedo ins Herz des Todessterns.
Wir wollen nicht zuviel verraten, aber auch in den anderen Missionen geht's heiß her: Mal müsst Ihr eine Fregatte vor den Attacken imperialer Jäger schützen, die Flucht von gefangenen Kameraden unterstützen, auf dem Eisplaneten Hoth AT-ATs zu Fall bringen oder – für Fans besonders reizvoll – einen Angriff auf einen riesigen Sternenzerstörer fliegen. In einigen Levels dürft Ihr sogar Euer Raumschiff an gekennzeichneten Stellen wechseln, um z.B. besonders flinke Feinde mit einem wendigeren Jäger aufs Korn zu nehmen. Besonders wertvoll sind die zahlreichen Schiff-Upgrades, die versteckt in den Weiten des Weltalls auf einen Finder warten: So könnt Ihr u.a. stärkere Laser, zielsuchende Torpedos oder einen verbesserten Zielcomputer ergattern. Mit letzterem dürft Ihr Feinde nach Wahl markieren und anschließend Eure Wingmen auf sie hetzen – akribisches Suchen lohnt sich!
Die effektgespickte 3D-Optik von "Rogue Leader" ist schlichtweg eine Wucht. Bis auf gelegentliche, das Spielgeschehen nicht beeinflussende Grafik-Stotterer läuft das Action-Spektakel beeindruckend flüssig, trotz mehrerer Dutzend Jäger, gigantischen Raumschiffen und wunderbar schimmernden Planeten auf dem Bildschirm. Ausnahmslos alle Objekte strotzen nur so vor Details: Tie-Fighter werden von Euren vorbeizischenden Schüssen orange beleuchtet, die stampfenden Beine der AT-ATs werfen korrekte Schatten auf ihren massigen Rumpf und im Graben des Todessterns könnt Ihr jede einzelne Kachel zählen. Der dynamische Surround-Sound (siehe Randspalte) reiht sich nahtlos ein und sorgt mit orchestraler Musik sowie donnernden Effekten für ein packendes Weltraum-Szenario.
Dank sinnvoller Extras wie dem Zielcomputer oder den zahlreichen Upgrades ist die Spieltiefe deutlich höher als in den Vorgängern, die vielen freispielbaren Goodies halten Euch zudem bei der Stange. Was uns allerdings gestört hat, ist die simple Gleiterphysik: Egal in welchem Raumschiff (ob flink oder behäbig) Ihr gerade sitzt, das Trägheitsgefühl ist nahezu identisch. Darüber hinaus hätte der Schwierigkeitsgrad durchaus moderater ausfallen können, das Frustgefühl ist an manchen Stellen sehr hoch. Alles in allem ein hervorragend präsentierter, knackiger Weltraum-Shooter – "Star Wars"-Fans dürfen übrigens bedenkenlos einige Prozentpunkte zu der Wertung hinzuaddieren. Möge die Macht mit Euch sein! *os*


Vertraue der Macht, Luke: Im engen Graben des Todessterns bleibt Euch bedrängt von Lasersalven und feindlichen Tie-Fightern auch nichts anderes übrig.

Surround-Spektakel: *"Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2" ist das erste Videospiel, das explizit für das Mehrkanaltonformat 'Dolby Surround ProLogic 2' optimiert wurde. Habt*



Ihr einen entsprechenden Verstärker mit Decoder zu Hause, dann generiert das Gerät aus zwei analogen Tonspuren fünf Kanäle, nämlich zwei Front-, einen Center- und zwei Surroundkanäle. So entstehen (im Gegensatz zum 'alten' Dolby ProLogic) im hinteren Bereich klar von links oder rechts ortbare Geräusche. Im Spiel können Euch dadurch von hinten angreifende Tie-Fighter nicht mehr überraschen. Ein klarer Vorteil für Zocker mit entsprechendem Surround-Equipment.

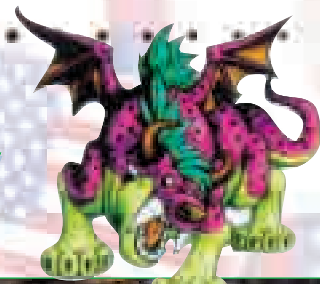
Spielspaß 85%

SYSTEM	Gamecube
HERSTELLER	LucasArts
BRD-RELEASE	Frühjahr 2002

Ein Fest für die Sinne: Optisch und akustisch brillanter Shooter mit wenigen Schnitzern. Ein Muss für Actionfans!

AB 12





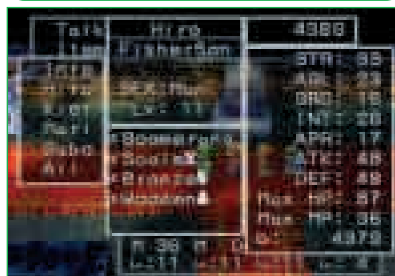
Dragon Warrior 7



Stadtbesuche, Kerkerexpeditionen und die obligatorische Audienz beim König: Enix' Mammut-RPG bietet alle klassischen Versatzstücke des Genres.



Der PSone nicht würdig: Die Qualität der Optik von "Dragon Warrior 7" reicht von unter aller Kanone bis ganz nett.





Schlicht aber zweckdienlich: Einkaufstour und Charakterverwaltung gehen dank durchdachter Menüstruktur angenehm von der Hand.

***Drachenkrieger** ohne Ende: Bereits nächstes Jahr wird Enix das Remake des NES-Klassikers "Dragon Warrior 4" in den USA veröffentlichen. Dieses benutzt eine verbesserte "Dragon Warrior 7"-Grafik und bietet aufwändiger animierte Monster und Magien. Bei dem Erscheinen des Modul-Oldies Anfang der Neunziger wurde in Japan sogar schulfrei gegeben, die interessante Erzählstruktur macht es auch heute noch spielenswert .*



Da wird selbst Rollenspielgigant Square neidisch: Mehr als 4 Millionen Exemplare konnte Enix' lang erwartete Drachenkrieger-Fortsetzung in Japan absetzen. Und tatsächlich: Nach etlichen durchzockten Nächten wird auch westlichen Gemütern klar, warum Japans Jugend ruckelige Bitmap-Grafik fulminanter Render-Optik vorzieht.

Auf der ganzen Welt herrscht Frieden – viel heißen will das aber nicht, denn die Welt in "Dragon Warrior 7" (in Fernost heißt die Reihe traditionell "Dragon Quest") ist nicht mehr als ein riesiger Ozean mit der kleinen Insel Estard im Mittelpunkt. Dort leben die Menschen fröhlich in den Tag hinein und niemand fragt sich, ob es noch etwas außer den scheinbar endlosen Meeresmassen gibt. Das alles ändert sich schlagartig, als Euer namenloser Held zusammen mit dem eitlen Prinzen Kiefer und der verwöhnten Göre Maribel ein paar mysteriöse Ruinen durchstöbert: Als die Kumpane eine Steinscherbe in ein Podest einsetzen, werden sie in die Vergangenheit transportiert. Und siehe da, es gab früher tatsächlich mehr Land! Eure Aufgabe: Ihr helft den Leuten, das Böse abzuwenden und bringt so mit der Zeit mehr und mehr Inseln in die Gegenwart zurück.

Gleichzeitig kommt Ihr langsam dem Geheimnis um das Verschwinden der Welt auf die Spur.

Wer einmal ein Rollenspiel gespielt hat, findet sich in "Dragon Warrior 7" sofort zurecht. In Waffenläden rüstet ihr die Party auf, in Kirchen wird gespeichert und die ebenso garstigen wie witzigen Monster vertrimmt Ihr aus der altmodischen Ego-Sicht in rundenbasierten Zufallsgefechten. Nicht erschrecken: Müsst Ihr Euch in finsteren Kerken auf komplizierte Rätsel konzentrieren, schaltet das Spiel die Kampffrequenz erheblich zurück. In einem Tempel können Eure Recken einen Beruf wählen und fortan als Krieger, Magier oder Priester durch die Lande ziehen. Wenn Ihr genügend Kämpfe führt, erlernt Ihr den Job und die damit verbundenen Fähigkeiten Stück für Stück und behaltet sie auch nach einem weiteren Wechsel der Profession bei. Das Ergebnis sind mit der Zeit allerlei interessante Mischklassen hochgezüchteter Superkrieger.

Optisch wirkt Enix' Millionerfolg hingegen mehr als angestaubt: Selbst in den Anfangstagen der PSone wären die pixeligen Bitmap-Kulissen und lächerlich animierten Sprites bestenfalls Durchschnitt gewesen. Unter der hässlichen Fassade verbirgt sich jedoch ein RPG, wie es in puncto Design und Balance selten eines gab. Kein blendender Polygon-Ballast, sondern Übersichtlichkeit lautet die Devise. Die einfachen Menüs sind in Windeseile verinnerlicht, lästige Sucherei nach wichtigen Punkten entfällt vollständig. Auch das Kampfsystem profitiert von den vermeintlichen Sparmaßnahmen: Während bei "Final Fantasy" die Kamera noch um die Party kreist und böse Biester Euch mit Endlos-Animationen langweilen, hat der Drachenkrieger schon die dritte Monstergruppe geschlachtet. Jede Attacke und jede einzelne Technik bietet auch einen tatsächlichen strategischen Nutzen – und ohne die richtige Taktik werden Euch die knackigen Bosse schnell das Heldenfell über die Ohren ziehen!

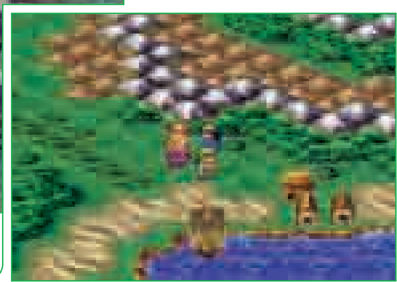




Attacke der Bitmap-Biester: Allein in den rundenbasierten Monstergefechten blitzt dank liebevoller Animationen und fantastischem Gegnerdesign die Kunstfertigkeit von Zeichenlegende Akira Toriyama durch.

Ähnlich Positives gilt auch für die Spielfiguren: Hinter den mager animierten Heldensprites verbergen sich höchst sympathische Heroen, die Euch mit ihren menschlichen Stärken und Schwächen schnell ans Herz wachsen. Hier wird deutlich, dass man Helden auch ohne üppige Videos, Sprachausgabe und animierte Porträts Charakter verleihen kann. Ebenso niedlich sind die Monster: Die witzigen Viecher aus der geübten Feder des japanischen Star-Zeichners Akira Toriyama (u.a. bekannt durch ”Dragonball Z”) überraschen in den Schlachten durch aufwändige Kampfanimationen und ausgefuchstes Design.
Die spartanische Technik kommt besonders den Ladezeiten zu Gute: Wie zu seligen 16-Bit-Zeiten werden Städte und Dungeons ohne Verzögerung betreten, selbst vor Kämpfen gibt es so gut wie keine nervigen Wartereien. Das ist auch gut so, denn Ihr werdet im Laufe des mehr als 80stündigen Abenteuers ziemlich in der Welt herumkommen. Dass trotz des extremen Umfangs keine Langeweile aufkommt, habt Ihr den findigen Jungs um Designer Yuji Hôri zu verdanken: Anstelle von öden Standardaufgaben wartet immer wieder etwas Neues auf Euch. Mal erforscht Ihr einen Vulkan unter Zeitdruck, mal bekommt Ihr es mit einer rätselhaften Blecharmee zu tun oder löst höchst unkonventionell das Geheimnis um ein versteinertes Dorf – ganz ohne Monstermetzeln. Zusätzlich werdet Ihr mit immer neuen Elementen wie dem Klassen-System, einer Stadt, die bevölkert werden will oder zahlreichen unterhaltsamen Mini-Spielen konfrontiert.





In Kerkern und Dörfern dürft Ihr die Kamera via Schultertasten meist frei rotieren lassen. Rechts: ein Blick auf die typische Retro-Oberwelt.



Grübeln statt Prügeln: In rätsellastigen Dungeons wird die Zahl der Monsterkämpfe freundlicherweise heruntergestuft.

Optisch pfui, spielerisch hui – so lässt sich ”Dragon Warrior 7” am besten beschreiben. Was Enix an Details und spielerischen Finessen auf die beiden Silberlinge gepackt hat, schlägt für manch’ einen auch ”Final Fantasy”. Für jeden RPG-Fan, der über die spartanische Präsentation hinweg sehen kann, ein absoluter Pflichtkauf. Mehr Rollenspiel-Spaß bekommt Ihr auf der PSone nicht geboten. *tn*

Spielspaß 88%

SYSTEM
PSone

HERSTELLER
Enix

D-RELEASE
nicht geplant

Magere Verpackung, goldener Kern: Anspruchsvolles Mammut-RPG mit Mickeroptik, aber perfekt ausbalanciertem Spieldesign.

RUMBLE AB 12

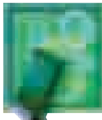
Dynasty Warriors 3


Mitten im Getümmel: Zwischen Freund und Feind verliert Ihr schnell die Übersicht, zur Not setzt Ihr Euch per Schlachtross ab.

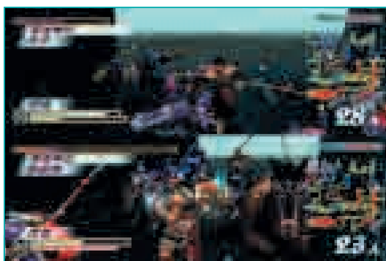

Neu und furchteinflößend: Die mächtigen Kriegselefanten zertrampeln mühelos sowohl Fußvolk als auch Holzbarrikaden.

Namenswirrwar:

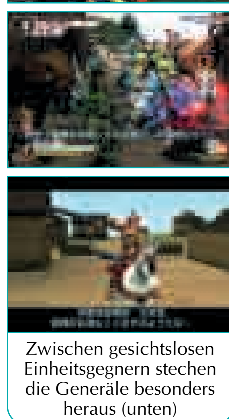
"Dynasty Warriors 3" ist der Nachfolger von "Shin Sangoku Musou" und heißt in Japan "Shin Sangoku Musou 2". Eigentlich haben die PS2-Spiele nämlich außer dem gemeinsamen Schauplatz nichts mit dem PSone-Beat'em-Up von 1997 gemein. Dieses trägt in Nippon den kürzeren Namen "Sangoku Musou". Zum Vergleich: Koeis als Vorlage dienende "Romance of the three Kingdoms"-Serie heißt in Japan "San Goku Shi".



Ein weiteres Mal gilt es, um die Herrschaft im alten China zu kämpfen: Als wackerer Streiter einer von drei Parteien stürzt Ihr mit Axt, Schwert oder Stab zusammen mit hunderten wagemutiger Soldaten in riesige 3D-Schlachten und vermöbelt gegnerische Speerträger oder Bogenschützen. Vor eisigen Bergpässen, Regenwäldern oder mächtigen Burganlagen liefert Ihr Euch eine epische Schlacht nach der anderen. Eine Karte zeigt Euch stets den Weg zum nächsten Gegnertrupp, nach dem Sieg über den feindlichen Oberbefehlshaber ist der Tag Euer. Davor müsst Ihr aber einen langen und beschwerlichen Weg vorbei an Wachtürmen, Zäunen und Befestigungen überstehen. Dabei machen Euch besonders die Offiziere der Gegenseite zu schaffen, die Ihr im Zweikampf besiegen müsst, um die Kampfkraft der Konkurrenz-Armee zu schwächen. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr diesmal während der Kampagne neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände finden, zudem gibt's jetzt endlich einen Zweispieler-Splitscreen. Im Team macht die zugegebenermaßen recht simple Metzelei gleich wesentlich mehr Spaß. Erfolgreiche "Dynasty Warriors" schalten insgesamt knapp 30 verschiedene Charaktere frei, die sich allesamt durch unterschiedliche Waffen und Kampftechniken auszeichnen. Mehrmaliges Durchspielen lohnt sich, da Ihr in der Rolle der einzelnen Figuren teilweise vollkommen verschiedene Szenerien zu Gesicht bekommt. Auch grafisch tut sich diesmal mehr: Selbst normale Aufwärm-Gegner beeindrucken mit aufwändigem Textur- und Polygon-Gewand, außerdem gibt's jetzt wesentlich mehr Geländeobjekte. Geruckel kommt auch bei großer Gegnerzahl nur selten auf. *dm*


Endlich drin: Der spaßige Zweispieler-Modus wurde im Vorgänger schmerzlich vermisst.




Zwischen gesichtslosen Einheitsgegnern stechen die Generäle besonders heraus (unten)

Spielspaß **76%**

SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Koei
BRD-RELEASE: 1. Quartal 2002

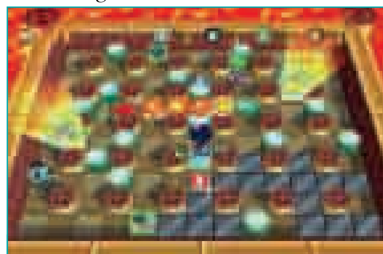
Simples, aber spaßiges Massenmetzeln in historischem Gewand: Viele Charaktere und schicke Grafik motivieren.

AB 16

Bomberman Online



Zum Abschied des Dreamcast gibt sich Hudsons Kultfigur "Bomberman" noch einmal die Ehre: Der Internet-Aspekt ist wegen der jüngst eingeführten Online-Gebühr für Europäer leider nahezu uninteressant, aber auch für das Einzelspiel wird genug geboten.
Wie gehabt spaziert Ihr im Story-Modus solo durch eine leidlich spannende Geschichte, wirklich interessant wird es dagegen im Party-Modus mit menschlichen Sprengmeister: Neben dem Standardfeld gibt es diesmal u.a. Varianten, bei denen gelegte Bomben kurz vor der Zündung in die andere Spielfeldhälfte gebeamt werden oder bei denen Ihr mit gezielten Sprengungen die Gegner aus dem Bild schleudert. Die Grafik wurde mit dem modischen Cel-Shading dezent aufgepeppt. Außerdem fallen die Spielfiguren im Verhältnis zur Umgebung ungewohnt groß aus, doch zum Glück bleibt's trotzdem übersichtlich. Fans greifen zu, "Bomberman"-Novizen wagen einen Versuch. *us*


Bombenlegen mit Geschick: Hier zählt nicht das Sprengen der Gegner, sondern die Eroberung möglichst vieler Felder.

74%

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Hudson
D-RELEASE: nicht geplant

Wenig Neues im Bomberland: Zwar etwas innovationsloses, aber gegen menschliche Zocker unterhaltsames Reaktionsspiel.

AB 6

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Weihnachten? Geschenkt!"

Für Spieleredakteure ist die Vorweihnachtszeit die turbulenteste Phase des Jahres, und trotzdem bleibt ihnen der Geschenkstress nicht erspart. Wo erstehen die MAN!ACs ihre Präsente flott und effektiv?



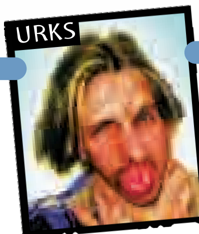
Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



MARTIN SPIELT:
1. Gradius Advance GBA
2. 007 - Agent im Kreuzfeuer PS2
3. Virtua Tennis 2 Dreamcast

UND KAUFT...
kurz vor knapp (egal wo), weil ich mich dann von den Last-Minute-Angeboten inspirieren lasse.

OLLI SPIELT:
1. Star Wars Rogue Leader Gamecube
2. Virtua Tennis 2 Dreamcast
3. Jak and Daxter PS2



UND KAUFT...
in Stephans Konsumtempel, weil dort selbst nach der Versorgung seiner Angehörigen noch genügend Präsente für meine Verwandtschaft übrig bleiben.

COLIN SPIELT:
1. Pikmin Gamecube
2. Shenmue 2 Dreamcast
3. Baldur's Gate PS2



STEPHAN SPIELT:
1. Baldur's Gate PS2
2. 007 - Agent im Kreuzfeuer PS2
3. Virtua Tennis 2 Dreamcast

UND KAUFT...
in der Restpostenbörse, weils da von der Marzipansau bis zum Tonengel Preisbomben mit Freugarantie gibt.



UND KAUFT...
gar nichts mehr, weil sich in meiner Bude genug Konsummüll stapelt – da ist für jeden Angehörigen was dabei.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

URKS

ULRICH SPIELT:
1. Rez Dreamcast
2. Ico PS2
3. Syphon Filter 3 PSone

UND KAUFT...
im Internetversand, weil da die Auswahl riesig ist und lahme Lieferanten sowie fieser Zoll für zusätzliche Spannung sorgen.

DAVID SPIELT:
1. Skies of Arcadia Dreamcast
2. Wipeout Fusion PS2
3. Time Crisis 2 PS2



UND KAUFT...
beim Schmied, weil der die Weihnachts-Vollrüstung nach Maß zurechthämmert.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER
Cybermedia
SYSTEM
Magic Paper
ZIRKA-PREIS
6,50 Mark
GRAFIK 84% SOUND 76%

Spielspaß 88%

MAN!AC

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

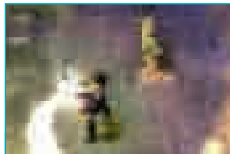
1. Dolby-Surround-Akustik
2. Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
3. 60-Hertz-Modus
4. Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: Snowblind Studios, USA (www.snowblindstudios.com)

Baldur´s Gate Dark Alliance



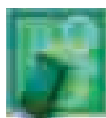
***Gelungen ist der** Zweispielermodus von "Dark Alliance": Ihr dürft das gesamte Abenteuer nicht nur alleine, sondern auch Seite an Seite mit einem Freund durchzocken. Zusätzlich könnt Ihr auf eine hübsche Importfunktion zurückgreifen. Eure Hochlevel-Charaktere von vorhergehenden Solo-Sessions lassen sich dabei jederzeit ins Geschehen rufen. Segnet einer der beiden Helden das Zeitliche, muss nicht lang ein alter Spielstand geladen werden – geht einfach zurück zum letzten Speicherpunkt, um Euren Kompagnon wieder ins Diesseits zu befördern.*



Zu zweit macht's doppelt Spaß: Der Zwerg liefert die Muskeln, die Zauberin ihre Sprüche.

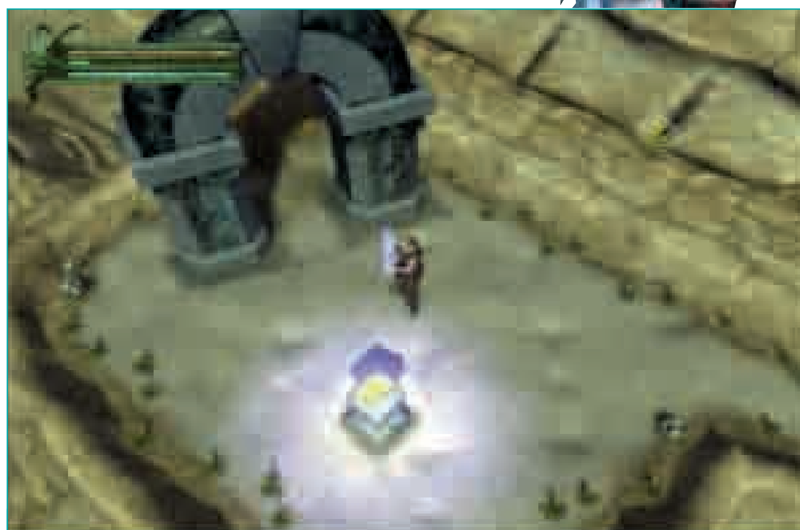


Die vielfältigen Grafiksets sorgen für Abwechslung: Hier kämpft Ihr auf den Marmorböden eines düsteren Schlosses.



Auf dem PC wurde "Baldur's Gate" zum Synonym für die Wiederentdeckung des seit Jahren darbenden Rollenspielgenres – selbst den Hersteller Interplay überraschte der massive Erfolg des klassischen AD&D-RPGs Ende 1998. Nach einer nicht minder einschlagenden Fortsetzung für Heimrechner dürfen nun endlich auch wieder Konsolenbesitzer in den Genuss des 'Forgotten Realms'-Szenarios kommen. Allerdings wird dabei auf vielköpfige Party, taktische Scharmützel und episches Aufleveln der Charaktere verzichtet: "Baldur's Gate Dark Alliance" ist ein actionorientiertes Rollenspiel im besten "Diablo"-Stil – mehr lineares Hack'n'Slay als digitales Pen&Paper.

Was aber nicht heißen soll, dass die Entwickler Snowblind Studios das beliebte AD&D-Szenario nur als bunten Hintergrund für eine dröge Actionorgie nutzen. Neben einer fantasytypischen Story erwarten Euch auch Zaubersprüche, drei wählbare Spielfiguren, etliche schwatzhafte NPC und ein vielfältiges Bestiarium.



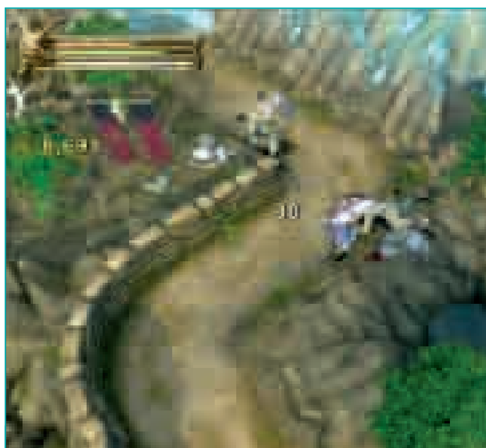
Die drei Kapitel des Spiels sind durch Warp-Tore verbunden. Einmal hindurchgewandert, gibt es kein Zurück mehr für Euren Helden.

In der Gosse gestrandet

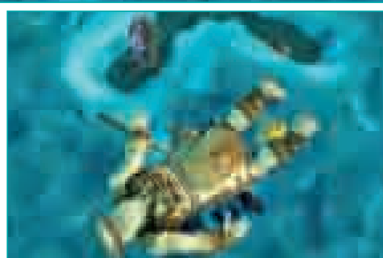
Ganz am Ende der Sozialleiter seid Ihr zwar zu Beginn des Abenteuers noch nicht angelangt – vor dem Nichts steht Ihr aber dennoch. Jung und unerfahren wie Ihr nun mal seid, sei es in der Gestalt des menschlichen Bogenschützen Vahn, des Zwergenkriegers Kromlech oder der elfischen Magierin Adrianna, durchstreift Ihr zu nachtschlafender Zeit die Gassen von Baldur's Gate. Doch seit hier eine neue Gilde den 'ehrbaren' Dieben das Revier streitig macht, ist das Städtchen nicht mehr sicher – in einer düsteren Gasse wird Euch prompt eins über den Schädel gezogen. Dass Ihr nicht mehr verliert als Eure paar Goldstücke, kann die zufällig vorbeischlendernde Wache gerade noch verhindern. Mittellos wankt Ihr in die Taverne, und wie es Euer Glück so will, bekommt Ihr mit der Aussicht auf Startkapital dort gleich einen kleinen Auftrag. Nicht zuletzt wegen der üppigen Schönheit der Wirtin könnt Ihr gar nicht anders, als Euch wie gebeten mit einem kleinen Dolch in den Keller aufzumachen, und diesen von einer widerwärtigen Brut fetter Ratten zu befreien.

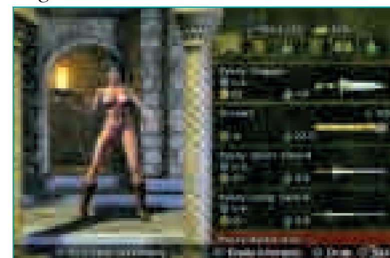
Habt Ihr großzügig das im Hauptmenü angebotene Tutorial übersprungen, erlernt Ihr eben gleich 'medias in res', um was es in den nächsten zehn Stunden "Dark Alliance" geht: Monsterhorden metzeln, Goldmünzen einheimsen und den Rucksack mit allerlei Gegenständen anfüllen. Ersteres ergibt sich wie von selbst. Habt Ihr die erste Tür zu einem angrenzenden Gang bzw. Raum geöffnet, stürmen die überdimensionierten Nager schon auf Euch zu. Mittels Action-





Durch Gegnerscharen kämpft Ihr Euch zu den eisigen Höhen vor. Hier warten mächtige Frostgiganten, die nach dem Ableben reichlich Gold hinterlassen.



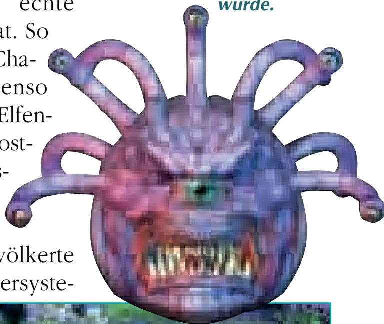


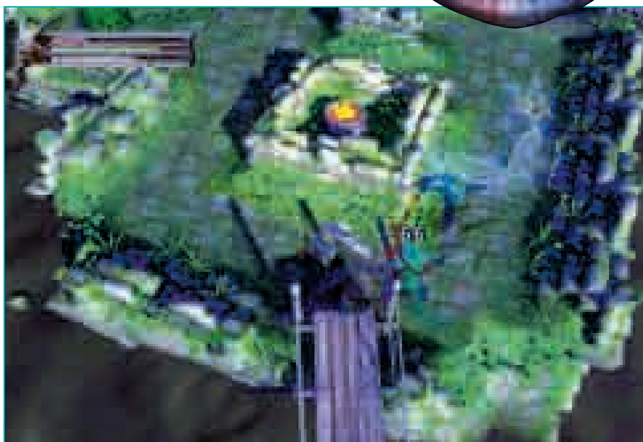
Immer wieder amüsant: Im Inventar dürft Ihr Eure Charaktere bis auf die Unterhosen ausziehen.



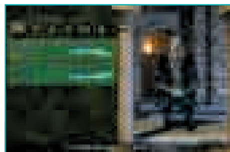
Taste lasst Ihr den Dolch durch deren dicken Leib fahren und erledigt ein Vieh nach dem anderen, bis die Brut versammelt in ihrem Blut liegt. Netterweise hinterlassen die meisten getöten Monster, seien es nun haushohe Frostgiganten oder klappernde Skelette, ihre Barschaft und den einen oder anderen Gegenstand. Für noch mehr Gold und Goodies plündert Ihr verstreute Kisten oder zertrümmert alles, was Eurer Waffe nicht standhält – vom Holzfass bis zum Tonkrug. Die Münzen werden dem Konto durch simples Drüberlaufen gutgeschrieben, Ringe, Amulette, Rüstungsteile oder Waffen hebt Ihr via Tastendruck auf. Doch jeder noch so kräftige Held hat seine Grenzen: Abhängig von Euren Attributen wie Stärke und Konstitution könnt Ihr nur ein begrenztes Gewicht mit Euch führen. Damit Ihr dennoch Eurer Sammelleidenschaft uneingeschränkt fröhnen dürft, gibt's in jedem der drei Kapitel des Spiels einen Kaufmann, der Euch nicht benötigte Waren abkauft – und natürlich auch einige echte Schmuckstücke im Sortiment hat. So erwerbt Ihr zu (je nach Eurem Charisma) variablen Preisen ein ebenso leichtes wie widerstandsfähiges Elfenkettenhemd, einen mächtigen Frostbogen oder eine flammendes Bastardschwert. Damit der Weg zum Fantasy-Shop nicht in nerviges Gelatsche durch bereits entvölkerte Wäldchen, Eisgrotten oder Kerkersyste-

Logo-Chaos: ***Obwohl das PS2-"Baldur's Gate" von den bislang RPG-unbeleckten Snowblind Studios stammt, findet sich auch das Logo der Black Isle Studios im Spiel, die für diverse PC-Auftritte der Forgotten Realms ("Icewind Dale", "Baldur's Gate 2: Throne of Baal") verantwortlich zeichnen und für "Dark Alliance" als Hersteller auftreten. Interplay, der Publisher des Titels, ist wiederum der Mutterkonzern der Black Isle Studios. Dass Ihr auch noch ein Label von 'Wizards of the Coast' zu Gesicht bekommt, liegt an der AD&D-Lizenz, die dem "Magic the Gathering"-Erfinder gehört, und der wiederum vor einiger Zeit von Hasbro gekauft wurde.***



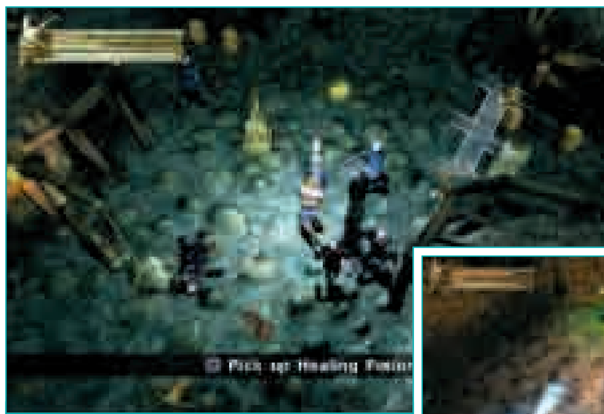

Wunderschöne Szenarien: Hier schlagt Ihr Euch mit dem Zwerg über die moosbewachsenen Pfade einer Burgruine.

***Fans der 'Forgotten Realms'* werden für Ihr Durchhaltevermögen ganz besonders belohnt. Habt Ihr den Abspann gesehen, wird ein Spezialmodus freigeschal-**



Drizzt schlägt sich mit zwei Scimitaren durch die freigeschaltete Spielvariante

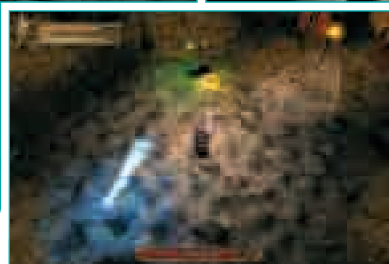
tet, in dem Ihr Euch unter Zeitdruck durch ein Gewölbe metzelt. Das Besondere daran: Als Spielfigur dient einer der berühmtesten Charaktere der 'Forgotten Realms'-Welt Drizzt Do'Urden.



Im Eifer des Gefechts bleibt Euch keine Zeit, herumliegende Goodies aufzusammeln.



Mit einem mannshohen Stab knüppelt Ihr auf Zombies und Skelett-Krieger ein



Diverse Zwischengegner machen Euch das Leben mit allerlei magischen Tricks und fiesen Energiegeschossen schwer

me ausartet, wendet Ihr einfach einen 'Recall'-Trank an, der Euch zum Händler und nach dessen Besuch wieder zurück teleportiert. Neben den 'Recall'-Fläschchen greift Ihr auf Heil- und Mana-Säfte zurück, die auch im heißesten Gefecht simpel via linker bzw. rechter Schultertaste geschluckt werden.

Auch sonst ist die Pad-Belegung eingängig und durchdacht: Mit den Analog-Sticks steuert Ihr den Charakter bzw. dreht die Kamera in Isoperspektive nach Belieben. Über die Action-Buttons wird gesprungen, gekämpft und benutzt (von der Tür bis zum Pulverfass) bzw. ein Zauber ausgeführt, den Ihr flugs über das Digipad wählt. Denn alle drei Charaktere verfügen über ein paar magische Begabungen, meist mit offensiver Wirkung wie flammende Hände, explodierende Pfeile oder eine vernichtende Wirbelattacke.



Zum Helden geworden

Was wäre ein Rollenspiel ohne die Entwicklung des ans Herz gewachsenen Charakters: In "Dark Alliance" sammelt Ihr aber nicht nur durch Monstermetzeln diese immateriellen Belohnungen, auch die Ausführung von für den Vorstoß relevanter und einiger nebensächlicher Aufträge lässt Euer Erfahrungskonto wachsen. Der Levelaufstieg verschafft Euch neben dem einen oder anderen Attributspunkt auch 'Skill-Points', die Ihr auf die Charakter-spezifischen Fähigkeiten wie Zauberformeln oder erhöhte Tragkraft verteilt.

Insgesamt drei vom Szenario her recht unterschiedliche Kapitel liegen bis zum finalen Gefecht vor Euch – erzählt werden sämtliche Story-Fragmente über hübsch synchronisierte Zwischensequenzen in Spielegrafik. Die genügt auch vollauf für dichte Fantasy-Atmosphäre: Eure Reise von Baldur's Gate über die Sunset Mountains bis zum Turm Eures Schicksals strotz nur so vor liebevollen grafischen Details und feiner Texturen. In verfallenen Gruften kloppt Ihr Euch mit Zombies und Skeletten, während die Auren der Verstorbenen durch brüchige Wände wandern, in einem stinkenden Sumpf erledigt Ihr säbeschwingende Reptilien und Untote, die in einer grünen Giftgaswolke vergehen. Bei der Besteigung eines Berges wandert Ihr von der Waldzone nahtlos zu verschneiten Höhen, auf denen Euch Silberwölfe und Yetis anfallen. Auch an Effekten wird nicht gespart: Dicke Explosionen, fein züngelnde Flammen und Hitzeflimmern über Fackeln erfreuen des Abenteuers Auge, regelrecht beeindruckend ist aber die Darstellung des Wassers – seien es nun brackige Pfützen oder überschwemmte Höhlensysteme: Physikalisch korrekt brecht Ihr und die Monster die kniehohen Fluten, der gefällte Gegner bleibt umspült vom kalten Nass liegen.

Habt Ihr Euch durch die Geschichte gemetzelt ist noch lange nicht Schluss: So werden neben dem Abenteuer weitere Modi (z.B. Überleben unter Zeitdruck) freigeschaltet, zudem könnt Ihr Euch mit einem Kumpel auf die Suche nach Gold und Ruhm begeben – so nicht nach wenigen Minuten die Sammelgier Eure Freundschaft entzweit. *sf*

HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	90%
SOUND	84%
Spielspaß	87%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Suchterzeugendes Action-Rollenspiel mit grandioser Optik: Leider ist die Story nicht halb so mitreißend wie der Spielablauf.

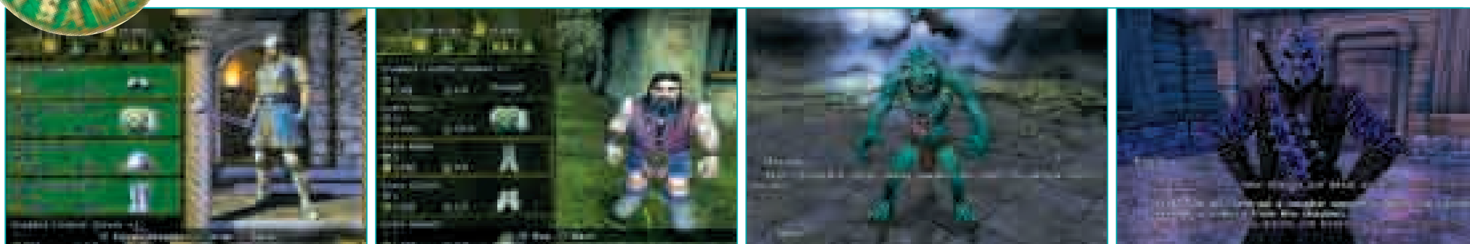




BESSER ALS "DIABLO"? Wenn man schon so ungehemmt vom großen Vorbild klaut, muss man sich diese Frage natürlich gefallen lassen – und in meinen (subjektiven) Augen ist "Dark Alliance" wirklich das ansprechendere Spiel. Besonders die Optik hat mein Abenteurerherz geraubt: So viel Mühe und Liebe hat bislang kein PS2-Entwickler in die Inszenierung seiner Digiwelten gesteckt – die Landschaften, das Wasser, die Monster, sie strotzen nur so vor Details. Alles wirkt hier wie aus einem Guss, alles passt zusammen, und nicht mal die Zwischensequenzen wirken aufgesetzt oder fallen aus der Reihe. Doch nicht nur, weil Ihr immer noch mehr sehen wollt, kommt Ihr nicht vom Pad los: Erfahrungspunkte sammeln, Gold horten, bessere Waffen und Rüstungen finden – das ist das Konzept, das "Diablo" so zum PC-Zeiträuber gemacht hat und das Euch vorm Fernseher nicht minder Stunde um Stunde kostet. Allerdings besitzt "Dark Alliance" auch zwei nicht zu unterschätzende Schwächen: Zum einen ist die Geschichte platt und absolut nebensächlich (ein Unding für einen Titel mit AD&D-Hintergrund). Zum anderen hätte ich mir mehr Umfang in Form von zahlreicheren Nebenaufträgen gewünscht.



Stephan Freundorfer

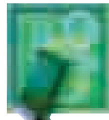


Alles in Spielegrafik (von links nach rechts): Im Inventar zieht Ihr Euch für bevorstehende Kämpfe warm an, falls irgendwas fehlt, investiert Ihr Euer Gold beim Händler. Zwischendurch kommuniziert Ihr mit wohlgesonnenen und bösartigen Charakteren – welche Antworten bzw. Fragen Ihr dabei wählt, ist irrelevant.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Arc System Works, Japan (www.vid.de)

Guilty Gear X



Kaum zu glauben: Der Dreamcast ist doch nicht die letzte Bastion des gezeichneten Gemetzels. Die knapp ein Jahr alte Bitmap-Klopperei "Guilty Gear X" erobert noch vor den zweidimensionalen Capcom-Helden die PS2.



Bildschirmfüllende Effekte und gleißende Explosionen begleiten die Special-Moves der einzelnen Helden

Entwickler Arc System Works bietet alles, was das geneigte Nostalgikerherz begehrt: Eine Riege von 14 ausgefallenen Kampfmaschinen, die sich mit noch abgedrehteren Waffen und Martial-Arts-Techniken gegenseitig die Super-Specials und Juggle-Kombos um die Ohren knallen. Vier Buttons reichen aus für Kick sowie unterschiedliche Varianten des Waffeneinsatzes. Aus dem üblichen Sammelsurium an Kontern, Taunts und Spezialmanövern verschiedenster Couleur sticht bei den "Guilty Gear"-Kriegern der 'Instant Kill' hervor. Dank dieser Technik setzt Ihr den Gegner mit nur einem einzigen Schlag Schachmatt. Vor allem beim Zweispieler-Gefecht macht sich ein solches Manöver gut, doch bevor Ihr die menschliche Herausforderung sucht, wird erstmal fleißig im Trainings- oder Story-Modus geübt. Japanophile Beat'em-Up-Freunde genießen die Anime-Atmosphäre und lauschen brachialen Rock-Gitarren. *dm*



Die Sichel schlitzt, der Körpersaft spritzt: Sonderlich zimperlich gehen die "Guilty Gear X"-Kämpfer nicht zu Werke.

DAS ALTE LIED: Das eigentlich herausragend gute "Guilty Gear X" leidet unter einer arg schlampigen PAL-Anpassung. Zwar kann man die kleinen Balken am Bildrand noch verschmerzen, die quälend langsame Spielgeschwindigkeit lässt die wenigen verbliebenen 2D-Fans allerdings auf die schnellere Import-Version zurückgreifen. Wer mit dem Makel leben kann, gewöhnt sich jedoch nach einiger Zeit an das gemächliche Tempo und genießt hochauflösende Riesenfiguren vor edel gezeichneten Kulissen – hier könnte sich Capcom ruhig eine Scheibe abschneiden. Auch spielerisch überzeugt "Guilty Gear" mit abwechslungsreichen Charakteren und bombastischen Specials. Combo-Cancel und Instant-Kill-Manöver sorgen für taktischen Feinschliff, heiße Zweispieler-Duelle sind vorprogrammiert.



David Mohr

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	62%

Spielspaß 79%

2D-Prügler mit fantasievollen Hintergründen, großen Sprites und exzellenter Spielbarkeit. Miese PAL-Anpassung.

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die japanische Dreamcast-Version erhielt in MAN!AC 3/2001 85% Spielspaß.

ENTWICKLER: Neversoft, USA (www.neversoft.com)

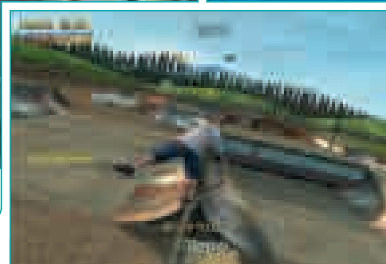
Tony Hawk´s Pro Skater 3

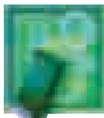
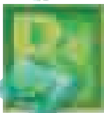

Bei Liptricks fallt Ihr nicht mehr einfach nach einiger Zeit automatisch um, sondern balanciert sie jetzt aus.

Surfen statt skaten:
"Tony Hawk's Pro Skater 3" kann in seiner PS2-Variante damit protzen, einen vollwertigen Mehrspieler-Modus über das Internet anzubieten. Je nach Verbindungsgeschwindigkeit ist es möglich, mit drei oder vier Skatern zugleich die Arenen unsicher zu machen. Dass Sonys groß angekündige Online-Pläne noch nicht umgesetzt wurden, stört dabei nicht: Über den USB-Port lässt sich ein Modem oder ein Breitbandadapter einstöpseln, im Spiel wird der gewünschte Provider eingestellt. Sobald wir über eine Verkaufsversion verfügen, reichen wir einen Erfahrungsbericht nach.


Durch diese Flughafen-Fensterfront könnt Ihr ausnahmsweise nicht springen


Scherben bringen Glück: Das Kreuzfahrtschiff ist das erste freispielbare Szenario.


Gelb ist großartig: Mit dieser Farbe wird die erfolgreiche Ausführung eines Spezialtricks symbolisiert.

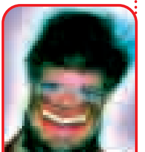



Der König der Trendsport-Spiele kehrt zurück: Zwar versuchten viele Firmen, mit eigenen Skater-Titeln am Thron von "Tony Hawk's Pro Skater" zu rütteln, doch ohne Erfolg – nun soll mit dem bereits dritten Teil der Konkurrenz ein weiteres Mal gezeigt werden, wer der wahre Rollbrett-Gott ist. Bei "Tony Hawk's Pro Skater 3" bleibt die aus dem Vorgänger liebgewonnene Profifahrersippe fast unverändert – lediglich das brasilianische Idol Bob Burnquist wechselte die Seiten, um zukünftig als Star von Konamis "ESPN Skateboarding" anzutreten; seinen Platz nimmt der "MTV Jackass"-Chaot Bam Margera ein. Alternativ bastelt Ihr Euch einen eigenen Fahrer im Editor zusammen, bei dem Ihr von Größe und Statur bis hin zu mikroskopischen Details wie dem Farbton des Karomusters auf den Socken praktisch jede Kleinigkeit beliebig verändern könnt.
Auch an der gewohnten Steuerung wurde nichts geändert: Auf Knopfdruck springt Ihr mit einem Ollie hoch, danach dient je ein Button für Grabs, Flips oder Grinds, während die Schultertasten für flottere Rotationen sorgen. Um noch coolere Trick-Kombos zu ermöglichen, gesellt sich nun zum 'Manual' als Neuheit der 'Revert': Dabei handelt es sich um eine schnelle 180°-Drehung, wenn Ihr nach einem Trick auf einer Rampe wieder landet – so könnt Ihr auch hier gleich einen Manual ansetzen. Statt endloser Grindkombos sind also jetzt noch ausgefallenere Aneinanderreihungen von Moves möglich.

Grinden ohne Gnade

Wie gehabt düst Ihr mit Eurem Rollbrett durch acht verschiedene Landschaften und erfüllt vorgeschriebene Bedingungen: Handelt es sich um einen der Wettbewerbe in Tokio oder Rio de Janeiro, habt Ihr drei Läufe Zeit, die Preisrichter mit gewagten Tricks zu verblüffen. Die zwei besten Durchgänge kommen in die Wertung, um mindestens den dritten Platz und damit eine Medaille zu ergattern. Seid Ihr dagegen frei in Städten wie Los Angeles oder Lokalitäten wie einer Stahlgießerei oder einem Flughafen unterwegs, werden deutlich mehr und unterschiedliche Ziele gesteckt. So müsst Ihr wie gewohnt be-

FÜR FANS IST ES WOHL KEINE GROSSE ÜBERRASCHUNG: Auch das PS2-"Tony Hawk 3" setzt sich praktisch mühelos um Längen von der Skater-Konkurrenz ab. Am bewährten Grundprinzip und der ausgezeichneten Steuerung wurde erfreulicherweise kaum etwas geändert, zudem sind alle Neuerungen wohl durchdacht und sorgen für noch mehr Spielspaß. Gerade der hinzugekommene Revert ist gefundenes Fressen für Kombo-Könner, die damit noch um einiges mehr tricksen können – allerdings werden Anfänger von der Grab-, Grind- und Flipflut trotz des praktischen Tutorials beinahe erschlagen. Kritikpunkte sind kaum zu finden: Während der krachige Soundtrack zu überzeugen weiß (sofern Ihr mit Rap, Rock und Punk was anfangen könnt), wirkt die Grafik in den meisten Szenarien etwas blass und steril. Doch zum Glück sind das nur kosmetische Mängel – an der technischen Seite lässt Neversoft mit stabilen 50 Bildern pro Sekunde und feinen Animationen nichts anbrennen. Enttäuschend fällt dagegen die PSone-Fassung aus: Offenbar sind die Levels einfach zu umfangreich für Sonys kleine Kiste, denn das penetrante Ruckeln verleidet doch einiges vom Skaterspaß.

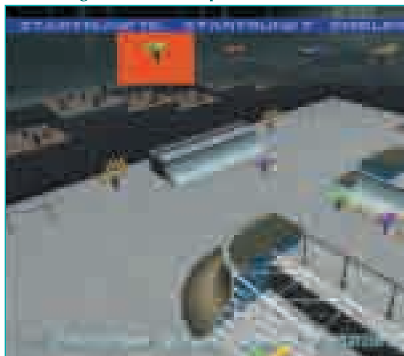
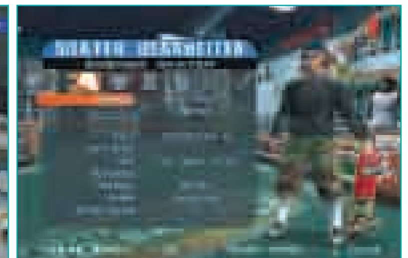

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	83%
Spielspaß	88%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Routiniertes Jump'n'Run mit feiner Grafik und viel Abwechslung: Abgesehen von den langen Ladezeiten ein einziges Vergnügen.





Lasst Eure kreative Energie fließen: Baut im Editor einen Skatepark (links) oder erstellt einen eigenen Boarder.



Auch diesmal ist Elissa Steamer die einsame Vertreterin des vermeintlich schwachen Geschlechts – im Wettkampf ist die Skater-Schnecke aber nicht weniger fit als die Männer.



Als erstes trickst Ihr in einer Gießerei: Die Fabrikhalle bietet besonders viel Rampen und Grindmöglichkeiten auf engem Raum.

stimmte Punktegrenzen sprengen oder die Buchstaben des Wortes 'Skate' aufgabeln. Dazu gesellen sich Aufträge wie die Demonstration einer bestimmten Aktion an besonders kritischen Stellen, um das Publikum zu beeindrucken. Komplex wird es, wenn Ihr zunächst Gegenstände suchen müsst: So gilt es z.B. in Kanada, eine Axt aufzuspüren. Diese transportiert Ihr dann zu einem Mann, der Euch prompt einen bislang versperrten Weg freihackt.

Jäger und Sammler

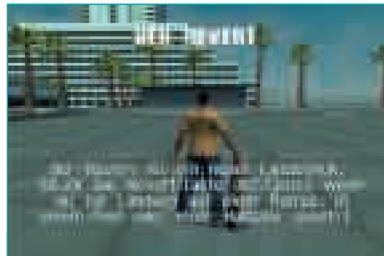
Das sorgfältige Abklappern der Landschaften lohnt sich: Zwar sammelt Ihr nicht mehr Geldscheine wie früher, dafür findet Ihr die sagenumwobenen, versteckten Videobänder ebenso wie neue Skateboards und Statistikpunkte. Letztere verteilt Ihr auf die Eigenschaften Eures Fahrers, um u.a. besseres Gleichgewicht und höhere Sprünge zu ermöglichen. Damit gelingen vor allem die spektakulären Spezialtricks besser: Habt Ihr durch normale Kunststücke eine Leiste aufgefüllt, könnt Ihr für eine Weile diese punkteträchtigen Aktionen ausführen – allerdings benötigen auch sie eine korrekte Landung, denn sonst ist nicht nur Eure Form hinüber, sondern Ihr hinterlasst stilecht rote Schleifspuren auf dem Asphalt.



Es kann nur einen geben: Im flotten Splitscreen jagt Ihr Euch beim 'Graffiti' gegenseitig eroberte Rampen wieder ab.

Habt Ihr die vorgegebenen Szenarien zur Genüge beskatet (neben den acht Standard-Levels spielt Ihr u.a. ein Kreuzfahrtschiff und mehrere Areale aus den früheren "Tony Hawk"-Episoden frei), bastelt Ihr Euch kurzerhand im Editor Nachschub: Dabei könnt Ihr Rampen und Geländer nach Herzenslust platzieren, bis Euch entweder der Bauplatz oder der Konsolenspeicher ausgeht.

Neben dem nur auf der PS2 möglichen Online-Spiel (siehe Randspalte links) ist wieder ein Splitscreen für zwei Spieler dabei: Zusätzlich zu den altbekannten Spielmodi Graffiti, Horse und der Jagd nach der höchsten Punktezahl duelliert Ihr Euch diesmal auch noch mit abgewandelten Deathmatch- und Capture-the-Flag-Variationen. *us*



Feine Sache für Anfänger: Im ordentlichen Tutorial lernt Ihr die Grundlagen von "Tony Hawk 3" schmerzfrei kennen.

Die PSone-Version

entstand zwar ebenfalls unter der Federführung von Neversoft, für die tatsächliche Umsetzung zeichnete allerdings Sheba Games verantwortlich. Spielerisch halten sich die Unterschiede in Grenzen, einige Details fallen allerdings trotzdem auf: So bluten die Skater bei unsanften Stürzen nicht mehr, zudem wurde auf das Tutorial verzichtet und die Reihenfolge und Aufgaben der Levels verändert. So folgt auf der PSone nach der Gießerei gleich Los Angeles, während dieser Level auf der PS2 erst kurz vor Ende spielbar ist.



So wird das nicht mehr: Die Grafik der PSone-Fassung enttäuscht durch ständiges Ruckeln und massive Pop-Up-Probleme.



In Kanada sind die Pfade eng: Wer nicht gut aufpasst, fällt im Handumdrehen in den Abgrund.

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	83%
Spielspaß	77%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

Zuviel des Guten: Spielerisch abgespeckte und optisch erschreckend rucklige Lieblosumsetzung.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen für den Gamecube und die Xbox stehen in den Startlöchern. Der Vorgänger "Tony Hawk's Pro Skater 2" erhielt 87% Spielspaß, zuletzt auf dem N64 (Test in MAN!AC 12/2001).

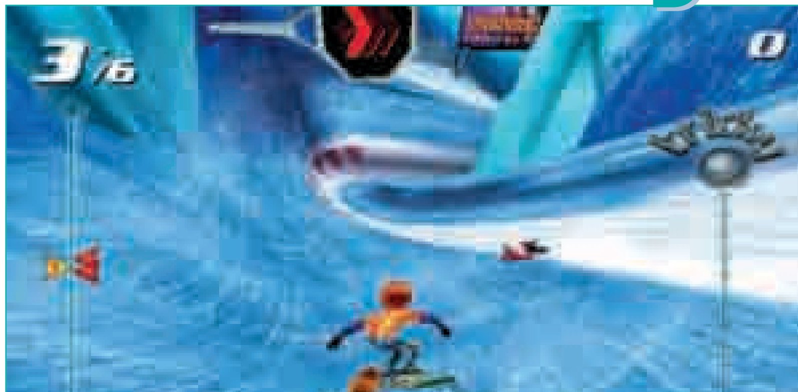
ENTWICKLER: EA Sports, USA (www.ea.com)

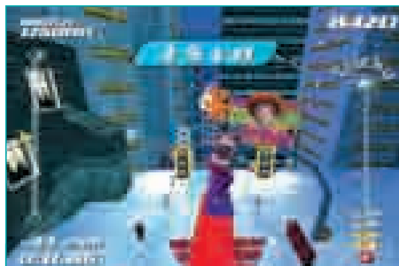
SSX Tricky

Ähnlich wie bei "GTA 3" wurden auch bei "SSX Tricky" Profi-Schauspieler zur Synchronisation der meisten (auch in der deutschen Version englisch sprechenden) Charaktere verpflichtet: Die geben sich alle Mühe und klingen auch ordentlich, obwohl die meisten Namen wie etwa Oliver Platt nur wenigen Kinogängern hierzulande etwas sagen dürften. Bekannter sind da schon Lucy Liu ("Drei Engel für Charlie") und David Arquette ("Scream"-Trilogie) – dank dem umfangreichen DVD-Bonusteil könnt Ihr neben zahlreichen anderen Infos auch deren Meinungen zu "SSX Tricky" anhören.

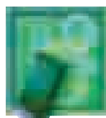

Von der Bonus-Sektion in "SSX Tricky" können sich viele Film-DVDs eine Scheibe abschneiden


Lasst sie hüpfen: Die dralle Marisol präsentiert bei Stunts ihre Vorzüge in besonders prägnanter Art und Weise.


Gefahr von hinten: Rückt Euch ein Konkurrent zu nahe auf die Pelle, werdet Ihr ihn am besten durch sanfte Kinnhaken wieder los.


Balance ist wichtig, denn oft kommt Ihr nur über abenteuerliche Grinds an versteckte Extras und Punkte.


Ganz schön heiß: Im Eifer des Gefechts solltet Ihr Euch auch von den Feuerwerkseinlagen auf der Piste nicht ablenken lassen.


Dass Snowboard-Spiele nicht immer realistisch sein müssen, bewies Electronic Arts zum PS2-Start mit dem ersten 'EA Sports Big'-Titel "SSX": Der rasante Abfahrtslauf über ausgefallene Pisten mit zahllosen irrwitzigen Sprung- und Stuntmöglichkeiten ließ die spießige Konkurrenz im Tiefschnee stecken bleiben.

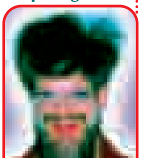
Ein knappes Jahr später soll dieses Kunststück mit "SSX Tricky" erneut gelingen: Der Nachfolger versteht sich dabei nicht als komplett neues Spiel, sondern übernimmt viele Aspekte vom Vorgänger. So sind bis auf Jürgen und Hiro alle bekannten Fahrer wieder mit dabei, sechs Neulinge machen das Dutzend voll. Ähnlich sieht es bei den Pisten aus: Zwar dürft Ihr erstmals über den kanadischen Anfänger-Kurs Garibaldi rutschen und eine knackige Abfahrt in Alaska überstehen, ansonsten besucht Ihr aber altbekannte Orte – allerdings wurden sämtliche Kurse überarbeitet, so dass Ihr zahlreiche neue Kurven und vor allem Abkürzungen vorfindet.

Wie gehabt donnert Ihr über die Pisten und versucht, vor den fünf Konkurrenten ins Ziel zu kommen: Neben überlegener Fahrweise verhelfen unsanfte Rempler zu Vorteilen, allerdings merken sich die anderen Charaktere diesmal, dass Ihr sie vom Brett befördert habt. So beeinflusst Euer Verhalten zugleich Euer Ansehen bei den Gegnern, die in späteren Rennen entsprechend positiv oder negativ reagieren.

Außerdem füllt Ihr erneut durch schmucke Tricks und Grinds eine Turboleiste, die Euch kurzzeitig zu mehr Tempo verhilft. Seid Ihr sogar besonders effektiv, leuchtet das 'Tricky'-Licht auf und Ihr könnt auf einer Rampe einen Mega-Trick zum besten geben – schafft Ihr dies mehrfach hintereinander, wird ein besonders beeindruckender Stunt möglich. Während Ihr beim normalen 'World Circuit Mode' mit je drei Rennen pro Kurs wenig praktischen Nutzen aus den Supertricks zieht, kommen Euch diese beim 'Showoff' zugute: Hier seid Ihr nämlich alleine unterwegs und müsst fleißig durch Kunststücke Punkte sammeln, um die begehrten Medaillen zu ergattern.

Natürlich darf auch ein Splitscreen für zwei Snowboarder nicht fehlen: Erfreulicherweise gesellt sich dabei auch ein CPU-Gegnerfeld dazu. *us*

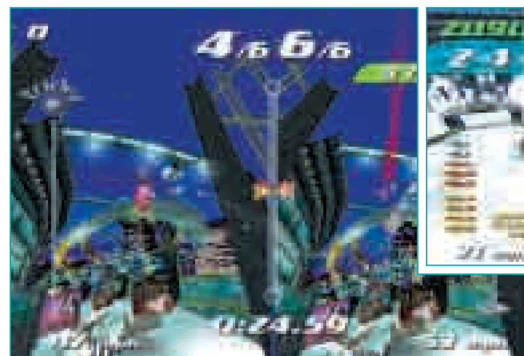
DER ZAHN DER ZEIT nagt an "SSX Tricky": Das Snowboard-Spektakel ist zweifellos ein feines Spiel, doch für eine Fortsetzung vermisse ich einfach einen größeren Qualitätssprung – zumal die schicke Grafik immer noch dazu neigt, an diversen Stellen zu ruckeln. So wurde zwar viel Feinarbeit an den Charakteren betrieben, aber letztlich ist es egal, ob z.B. hinter der Synchronstimme eines Polygon-Sportlers ein Schauspieler steckt (schließlich waren die Sprecher bei "SSX" auch nicht schlechter). Die DVD-Extras sind nette Füllsel des Silverlings, trotzdem hätte ich lieber ein paar neue Strecken mehr gehabt; nur zwei wirklich frische Pisten sind doch etwas dürftig. Gelungen finde ich wiederum die leicht modifizierte Steuerung und die neuen Supertricks, weshalb "SSX Tricky" trotzdem auch für Besitzer von Teil 1 Sinn macht.


Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	80%
Spielspaß	84%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Ordentlich aufgebohrte Neuauflage der wilden Snowboardflitzerei: Manchmal leider immer noch rucklig.


Keine Einschränkungen im Splitscreen: Trotz vollem Teilnehmerfeld gibt's flotte Snowboard-Action.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen für Xbox und Gamecube sind in Arbeit. Der Vorgänger "SSX" wurde in MAN!AC 1/2001 getestet (Abwertung auf 83% Spielspaß).

HIDDEN & DANGEROUS

1941. Deine aus vier Männern bestehende Truppe ist in feindlichem Gebiet abgeschossen worden. Du sitzt fern der Heimat fest und musst Deine gesamte Geschicklichkeit und Konzentration aufwenden, wenn Du Deine Männer durch das von den Achsenmächten überschwemmte Europa bringen und dabei mit heiler Haut davonkommen willst. Alles spricht dagegen, dass Du es schaffst.
Hast Du das Zeug dazu?

HIDDEN & DANGEROUS

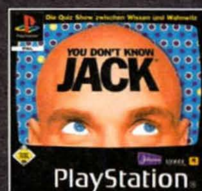


MARTIAN GOTHIC



Jedes Game nur 29,95* DM

YOU DON'T KNOW JACK



SPEC OPS: Covert Assault



DUKE NUKEM: Land of the Babes





www.take2.de



Hol' Dir jetzt die Top-Games für Deine PlayStation – und das zum Top-Preis.

*unverbindliche Preisempfehlung



ENTWICKLER: AM2, JAPAN (WWW.SHENMUE.COM)

Shenmue 2



Wo bin ich? Zu jedem Viertel Hong Kongs gibt's eine transparente Karte zu kaufen (unten links). Zur besseren Orientierung lassen sich auf den Plänen die wichtigsten Orte markieren.



In den 'Free Battles' legt sich Ryo meist mit mehreren Prügelpagen gleichzeitig an – auf Memory Card gespeicherte Moves aus Teil 1 dürft Ihr weiterverwenden.

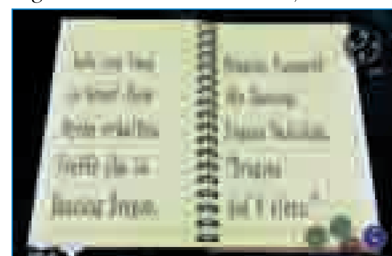
***Wer den ersten Teil** des japanoiden Racheepos auf dem Dreamcast verpasst hat, muss beim Nachfolger keine Angst vor Verständnisproblemen haben. Ein knapp viertelstündiges Einführungsvideo erzählt in geraffter Form vom ruchlosen Vatermord bis zur Einschiffung Richtung Hong Kong nocheinmal alle wichtigen Stationen von Ryos Abenteuer in Yokosuka.*



PAL-Spieler im Glück: Nach "Headhunter" steht ein zweites Dreamcast-Highlight in europäischen Läden, das seinen Weg zu uns, nicht aber in die Vereinigten Staaten gefunden hat. Satte vier GDs umfasst die zweite Episode aus Yu Suzukis Langzeit-Mystikkrimi. Im Gegensatz zum etwa ein Jahr alten Vorgänger verzichtete Segas Eliteentwicklerteam AM2 für den westlichen Markt jedoch auf eine Synchronisation, lediglich englische Untertitel machen die japanische Sprachausgabe verständlich. Eine Doppelbelastung für die Sinne, die aber überraschend gut funktioniert. Binnen Minuten hat man gelernt, das geschriebene Wort zu erfassen, ohne die Bildsprache der höchst professionell inszenierten Zwischensequenzen zu verpassen. Ein nicht unwesentlicher Faktor, denn wer bereits das erste "Shenmue" gezockt hat, kann sich ausmalen, was Held Ryo Suzuki in Hong Kong erwartet: Ein ausgesprochen wortgewaltiges Action-Adventure der unkonventionellen Art.

Die Straßen von Hong Kong

Über die Hintergrundstory von "Shenmue" braucht man nicht mehr viele Worte zu verlieren. Auf der Suche nach dem geheimnisvollen Mörder seines Vaters, durchforstete der kampferprobte Jüngling zunächst seine japanische Heimat Yokosuka, bevor ihn eine heiße Spur am Ende des Erstlings gen China respektive Hong Kong führte. Just mit dem Schiff eingetroffen, nehmt Ihr die Jagd sofort wieder auf. Wie gehabt steuert Ihr Ryo in Third-Person-Ansicht durch heruntergekommene Hafenviertel, belebte Einkaufstraßen, idyllische Parkanlagen, Kaufhauskomplexe oder unübersichtliche Hochhausschluchten. Kommunikation ist dabei Eure wichtigste Fähigkeit. Um Informationen zu erhalten, spricht Ryo auf Knopfdruck jeden beliebigen Passanten einfach an; hat einer

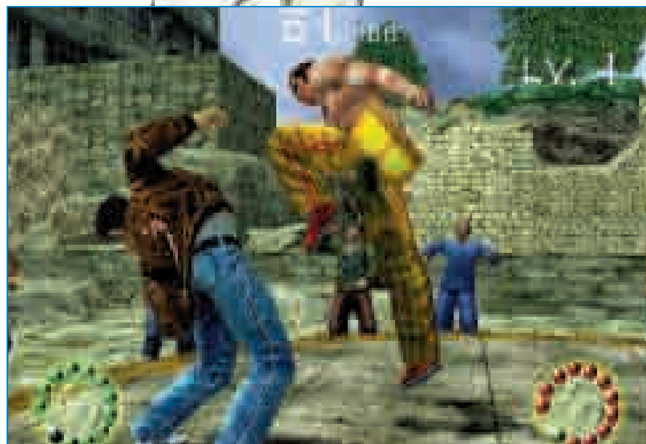


Das nützliche Auto-Tagebuch zeichnet wichtige Infos auf und wurde im Gegensatz zu den Untertiteln ins Deutsche übersetzt

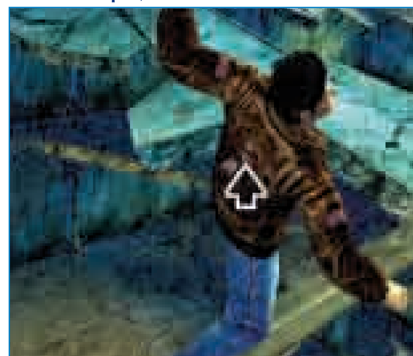
SCHLICHTWEG GENIAL ODER STERBENSLANGWEILIG, wie beim Vorgänger werden sich auch an "Shenmue 2" die Geister scheiden. Die einzigartige Mischung aus geruhsamer Detektivarbeit, rasant geschnittenen Quick-Time-Events und actionreichen Straßenkämpfen ist sicher nicht jedermanns Sache. Habt Ihr Euch aber erstmal auf dieses besondere Spielerlebnis eingelassen, fesselt Euch Ryos Chinatrip bis zur letzten GD. 'Größer, schöner, freier' lautet das Motto und tatsächlich ist der Anspruch, in einer gigantischen Welt nach Lust und Laune auf Erkundungstour zu gehen, im zweiten "Shenmue" deutlich besser erfüllt. Abseits der Hauptstory gibt es soviel zu erkunden, dass Ihr Euch häufig dabei ertappt, stundenlang nach Mini-Spielen oder Nebenjobs zu fahnden, ehe Ihr Euch wieder der Mördersuche widmet. Technisch reizt "Shenmue 2" den Dreamcast nochmal richtig aus: Abwechslungsreiche Szenarien, vollgestopft mit den feinsten Texturen, brillante Bewegungsabläufe und famoser Tag- und Nachtwechsel beeindrucken dermaßen, dass Ihr gelegentliche Einbrüche in der Bildrate oder plötzliches Aufploppen von Figuren verzeiht. Ein rundum verbessertes Sequel, dass sich kein Dreamcast-Fan entgehen lassen sollte.

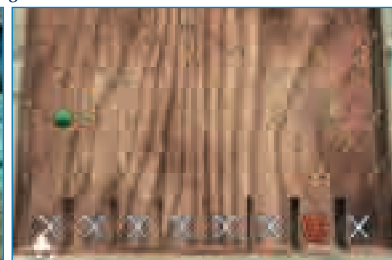


Colin Gäbel



Hart verdientes Geld: Im Scherbenviertel Kowloon schlägt sich Ryo mit Preiskämpfern. Jeder Sieg bessert die Geldbörse auf.





Gechicklichkeitstests und Mini-Spiele gibt's im zweiten Teil deutlich öfter. Links ein QTE, rechts eine Partie Pachinko.

ANDERE VERSIONEN

Das erste "Shenmue" wurde in MAN!AC 1/2001 mit 90% Spielspaß bewertet. Eine Xbox-Umsetzung ist in Arbeit.



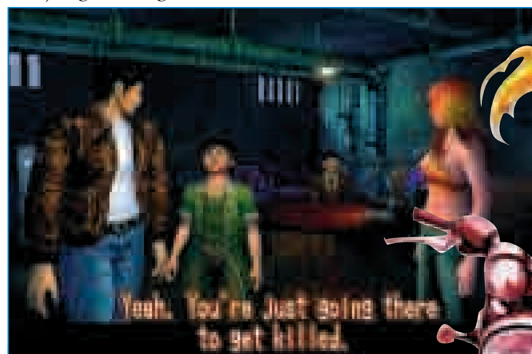
Street Life: Überfüllte Marktstraßen, luxuriöse Einkaufsviertel oder hochgefährliche Hafenbaracken – kein Videospiel zuvor simulierte derart perfekt eine Großstadt.

etwas Interessantes zu berichten, wird das Wissen durch einen automatischen Tagebucheintrag auf Dauer gesichert. Das Thema eines Gesprächs richtet sich dabei meist nach Ryos momentanem Primärziel, beispielsweise dem Finden einer bestimmten Person oder eines Geschäftes – nur selten habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Fragemöglichkeiten. Im Laufe des Abenteuers erhält Euer Held so natürlich nicht nur Infos über Vatermörder Lan Di und seine Schergen, sondern lernt auch neue Freunde kennen. Da wäre z.B die Motorradlady Joy, die Ryo mit Schlafplatz und Teilzeitjob versorgt, der verlauste Straßenjunge Wong oder die Martial-Arts-Expertin Xiuying, die Euch sowohl mit mit philosophischem Geschwätz als auch mit fernöstlichen Kampftricks hilfreich zur Seite steht.

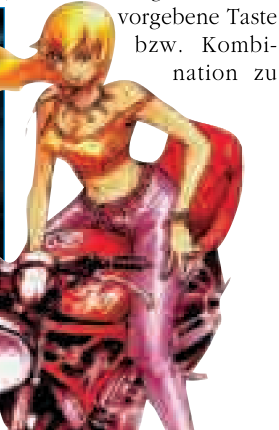
Kistenschlepper & Karate-Ass

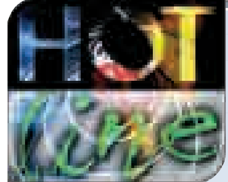
Für die nötige Portion Action im gemächlichen Adventure-Alltag sorgen zahlreiche Geschicklichkeitseinlagen, Kampfseqeunzen und Quick-Time-Events. Um z.B. Geld in die Reisekasse zu spülen, verdingt sich Ryo im Hafen mit dem Schleppen von Kisten, wagt ein Glücksspiel beim Straßenhändler oder fordert raubeinige Seeleute zum Armdrücken heraus. Meist gilt es bei diesen Intermezzos, im rechten Augenblick eine vorgebene Taste bzw. Kombination zu drücken. Gleiches gilt für die beliebten Quick-Time-Events: In rasant geschnittenen Zwischensequenzen verfolgt Ryo beispielsweise ein Horde flüchtender Ganoven, reaktionsschnelles Knöpfchenhämmern bestimmt über Sieg und Niederlage der Hetzjagd. "Shenmue"-Veteranen freuen sich zudem auf die "Virtua Fighter"-inspirierten freien Schlägereien: An ausgesuchten Stellen prügelt Ryo mit Hilfe allerlei Spezialmanöver den bösen Buben die Birnen weich.

Eine Handvoll Änderungen garantieren deutlich komfortablere Kriminal-Arbeit: Zur besseren Orientierung könnt Ihr auf gekauften Stadtplänen nun wichtige Orte markieren. Die oftmals elend langen Wartezeiten des Vorgängers gehören zudem der Vergangenheit an. Habt Ihr einen wichtigen Termin, lasst Ihr die Stunden bis dahin auf Wunsch im Zeitraffer verstreichen. *cg*



Freunde in der Fremde: Lumpenkind Wong, Rotschopf Joy und Bandenchef Ren sind nur einige neue Bekannte.



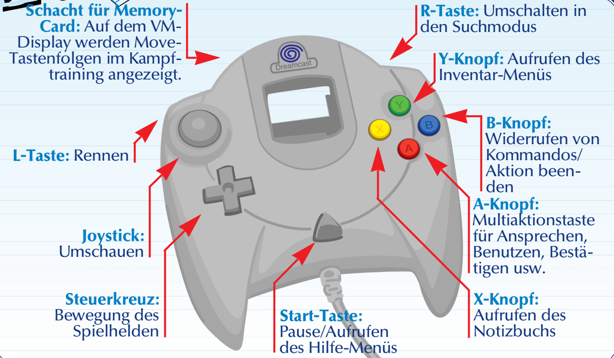


DIEBSTAHLSICHERUNG: Wenige Minuten nach seinem Eintreffen wird Ryo seiner gesamten Barschaft entledigt. Ein ärgerlicher Verlust, dem Ihr zumindest teilweise entgegenwirken könnt. Investiert Ryos gesamte Kohle bei einem der Hafen-Händler einfach in Zippo-Feuerzeuge für 50 Hong-Kong-Dollar das Stück. Nachdem Ihr Eure gestohlene Tasche samt komplettem Inhalt wiedererlangt habt, versetzt Ihr die Feuerspender einfach im nächstbesten Pfandhaus. Zwar bekommt Ihr nicht den gesamten ursprünglichen Kaufpreis erstattet, dennoch bewart Euch das Verlustgeschäft vor dem Totalbankrott.

GELD VERDIENEN: Ohne Moos nichts los – eine Wahrheit, mit der Ryo im teuren Hong Kong ständig fertig werden muss. Besonders, wenn Ryo satte 500 Dollar als Spende für Heavens-Boss Ren abdrücken soll, kommt Ihr in Bedrängnis. Wer's eilig mit dem Verdienen hat, versucht sich beim Glückspiel (nach jedem Gewinn nicht vergessen zu speichern), sicherer werdet Ihr jedoch beim Kampf gegen den Insulaner in der Beverly-Hills-Werft reich. Begebt Euch zunächst zur Fisherman's Warf und verdingt Euch als Kistenschlepper. Nach der Schicht lehrt Euch Kollege Delin den mächtigen 'Brawling Uppercut'. Mit diesem Manöver ist der Sieg gegen den Hünen bis Level 15 sicher, was bei 50 Dollar pro Runde hübschen Profit bedeutet.

ES WAR EINMAL: "Shenmue" wie's mal werden sollte. Nach dem Abspann könnt Ihr Euch in der 'Shenmue Collection' ein Video mit frühen Szenen aus der eingestampften Saturn-Version anschauen. Ursprünglich plante Yu Suzuki sein Langzeit-Epos nämlich für den 32-Bitter.

JOYPAD BELEGUNG





Wer suchet, der findet: Geschlossene Räume durchsucht Ihr auf Wunsch genauestens aus der Ego-Perspektive.

Arcade-Attacke:

Wie schon beim Vorgänger erhaltet Ihr auch mit dem Kauf von "Shenmue 2" eine Sammlung klassischer Spielhallenhits quasi gratis dazu. In einem öffentlichen Zockertempel im Herzen Hong Kongs verleiten "Space Harrier" und "Out Run" zum unterhaltsamen Münzverschleiß. Um in den Genuss der Motorrad-Sim "Hang On" sowie der pfeilschnellen Düsenjäger-schlacht "Afterburner 2" zu kommen, müsst Ihr Euch schon etwas mehr anstrengen. Diese beiden Automaten sind im heruntergekommenen Kowloon gut versteckt...

Spielspaß 91%

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	96%
SOUND	88%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Besser geht's nicht: Technisch überragendes Abenteuer mit gehaltvoller Story, zig Mini-Spielen und realitätsnaher Atmosphäre.

4 · MEMORY · 60Hz · AB 12

IT'S A MANIA

ENTWICKLER: Angel Studios, USA (www.angelstudios.com)

Smuggler´s Run 2

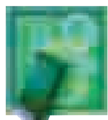


Wo ist die Bombe: Besonders im Splitscreen ist eine schnelle Orientierung wichtig, sonst fliegt Ihr beim ‘Bomb Tag’ unverhofft in die Luft.



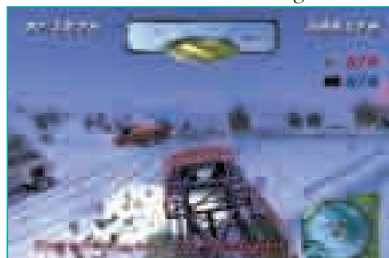
Der schnelle ATV-Quad ist nur schlecht zu kontrollieren – gerade im dicht bewachsenen vietnamesischen Dschungel habt Ihr mit dem Gefährt arge Probleme.

***Die aktuelle Weltlage** führte auch bei ”Smuggler’s Run 2” zu unerwarteten Problemen: Das erste Einsatzgebiet war nämlich ausgerechnet in Afghanistan angesiedelt, wo Ihr für die Rebellen Waffen schmuggeln solltet. Da das heutzutage natürlich nicht mehr tolerierbar ist, wurde der fragliche Landstrich prompt einfach nach Russland bzw. Georgien verlegt – die Grafik blieb gleich, dem Spielablauf hat es also nicht geschadet.*



Zu den originelleren Starttiteln der PS2 zählte Take 2s ”Smuggler’s Run”: Als gewissenloser Grenzgänger brachtet Ihr per Auto illegale Gaunerware in die USA. Ein knappes Jahr später werden Eure Dienste ein weiteres Mal benötigt, diesmal dienen Russland und Vietnam als feindselige Schauplätze – ”Hostile Territory” eben, wie der Untertitel der Fortsetzung verrät.

Wie gehabt seid Ihr mit Hilfe hochfrisierter Vehikel in unwegsamem Gelände unterwegs und kämpft mit den geographischen Bedingungen ebenso wie gegen patroullierende Gesetzeshüter oder feindliche Ganoven: Anfangs steht Euch nur ein Geländebuggy zur Verfügung, später verdient Ihr Euch u.a. Trucks und sogar einen ATV-Quad dazu. Jedes der insgesamt acht Fahrzeuge ist unterschiedlich schnell, wendig und robust, zudem könnt Ihr diesmal der Konkurrenz und Polizei aktiv eins auswischen: Alle Vehikel besitzen nämlich eine Zusatzfunktion, die begrenzt oft einsetzbar ist wie z.B. kurzzeitiger Turboschub, das Legen einer Ölspur oder abwerfbare Bombenpakete – letztere sollten allerdings vorsichtig verwendet werden (der neue Rückspiegel leistet hier gute Dienste), sonst sprengt Ihr Euch gleich mit in die Luft.

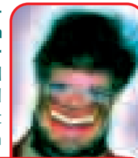


In einigen Mission bekommt Ihr Unterstützung durch Gangmitglieder, allerdings könnt Ihr ihnen keine Befehle erteilen.

Insgesamt 30 durch eine Story verbundene Aufträge führen Euch durch drei Abschnitte: Als erstes geht es nach Russland, danach schlagt Ihr Euch in Vietnam herum, um schließlich zur winterlichen Jahreszeit wieder in das ehemals rote Reich zurückzukehren. Meist geht es darum, Schmuggelware aufzusammeln und an Zielorten abzuliefern, ohne von Feinden blockiert zu werden – hin und wieder erhaltet Ihr von anderen Fahrern dabei Unterstützung. Gelegentlich sollt Ihr wiederum einfach anderen Vehikeln folgen oder einen Konkurrenten durch Karambolagen verschrotten. Problematisch werden Eure Missionen allerdings, wenn das Wetter Kapriolen schlägt: Von strahlendem Sonnenschein bis hin zu gewaltigen Regenstürmen ist klimatisch alles geboten, zudem gibt’s unterschiedliche Tageszeiten (im dichten Dunkel fahrt Ihr mit Hilfe eines Nachtsichtgerätes).

Abseits der Story tretet Ihr zu Checkpoint-Rennen gegen sieben Konkurrenten an oder übt das Sammeln der Beute in eigenen Spielmodi. Bei denen geht es entweder darum, eine bestimmte Zahl Kisten zu horten oder keine Bombe abzukriegen – dabei tretet Ihr auf Wunsch auch zu zweit im Splitscreen alleine oder mit Teamkollegen an. *us*

PS2-GAUNER HABEN ES ZURZEIT GUT, denn nach ”GTA 3” legt Take 2 mit ”Smuggler’s Run 2” gleich noch ein gelungenes Ganovenstück drauf. Die Fortsetzung der Schmuggel-Hatz behält die unterhaltsamen Aspekte des Erstlings wie die weitläufige, frei befahrbare Landschaft sowie abwechslungsreiche Spielmodi bei und ergänzt diese gelungen: So sehen die Fahrzeuge nun deutlich besser aus, auch die Areale überzeugen mit schön gestalteter Naturoptik – selbst bei viel Verkehr auf dem Bildschirm kommt die Grafik zudem kaum ins Ruckeln. Ein besonderes Lob verdienen sich die schicken Regeneffekte, einen dicken Tadel fährt sich dagegen die Musik ein: Die nervigen Beats gehen selbst toleranten Spielern bald kräftig auf den Geist. Für ein Prädikat fehlt mir zudem noch eine Spur mehr Feinabstimmung im Spielablauf: So wird auch Teil 2 schnell zu knackig und durch arg knappe Zeitlimits frustig. Außerdem sind Eure KI-Kollegen in einigen Missionen selten dämlich und machen Euch damit das Leben eher schwerer als leichter. Seht Ihr darüber hinweg, lohnt sich ”Smuggler’s Run 2” nicht zuletzt dank des gelungen Splitscreen-Modus für etliche packende Action-Abende.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	86%
SOUND	57%
Spielspaß	83%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Spielerisch dezent und optisch klar aufgebohrte Fortsetzung der PS-Schmugglerei; teilweise frustrierend.

AB 12



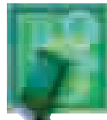
In der Nacht (oben) seht Ihr dank Techno-Hilfe sehr gut, während im Regensturm (links) nur Eure Instinkte helfen.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger ”Smuggler’s Run” wurde in MAN!AC 1/2001 mit 79% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: RAGE, ENGLAND (WWW.RAGE.COM)

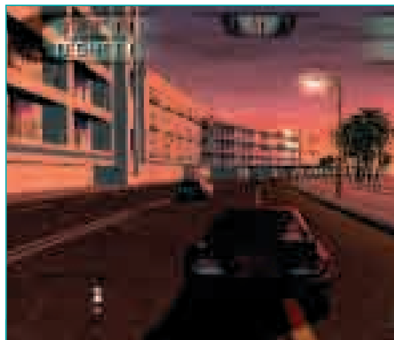
GTC Africa



Bei "GTC Africa" seid Ihr auf rund 20 Strecken quer durch den schwarzen Kontinent unterwegs. In drei Meisterschaften düst Ihr gegen fünf Konkurrenten um die Wette: Neben Rundkursen durch staubige Wüsten und über verdörrte Landstriche warten auch verschneite Strecken in hochgelegenen Gebirgsmassiven auf Euch. Vor dem Start wählt Ihr einen Rennstall, der zu Beginn allerdings nur zwei verschiedene Fahrzeugmodelle bietet. Erst durch Titelgewinne gesellen sich neue Vehikel dazu. Auf der Piste kämpft Ihr gegen die Kontrahenten und ein Zeitlimit: Wie knapp dieses ausfällt, wird auch durch Eure bisherigen Leistungen beeinflusst. Landet Ihr auf vorderen Plätzen und bringt Euren Flitzer unverbeult in die Garage zurück, steigt Euer Teamstatus – je höher dieser ist, desto mehr Sekunden gibt's im nächsten Rennen. Allerdings gilt für verunglückte Auftritte das Gegenteil und Ihr geratet in Folgerennen schnell unter Zeitdruck. Neben der normalen Raserei warten über ein Dutzend Herausforderungen auf Euch: So absolviert Ihr z.B. unter Zeitdruck eine Strecke, die nur bergauf führt, oder holt bei einer Verfolgungsjagd auf einem Oval einen Gegner ein. *us*



Nette Effekte: Aufgewirbelter Staub trübt Euren Blick auf rauschende Wasserfälle und typisch afrikanische Flora.



Ausnahmsweise asphaltiert: Nur selten könnt Ihr so sorglos Gas geben wie auf dieser kurvenarmen Stadtstrecke.

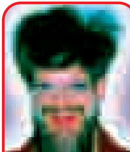


Im Splitscreen ist nur die Innenansicht spielbar, zudem fehlen KI-Gegner.



Ganz schön glatt: Auf verschneiten Pisten geraten die Herausforderungen besonders knifflig.

WENIG NEUES AUS DEM HAUSE RAGE, aber zumindest haben die Briten aus den Mängeln von "Wild Wild Racing" gelernt: "GTC Africa" vermeidet spielerische Experimente und entpuppt sich als ordentliche Raserei, die etwas an die Arcade-Option von "Colin McRae 2" erinnert. Die umfangreiche Pistenzahl bietet ausreichend Abwechslung und ist optisch ansprechend in Szene gesetzt, wenn auch einige Kurse (logischerweise) spärlich an Details sind. Bei der Steuerung hätte ich mir mehr Feinschliff gewünscht: Die Vehikel verhalten sich etwas störrisch, was Euch besonders wegen der knackigen Konkurrenz und der massiven Bremswirkung des Untergrunds abseits der Piste Probleme bereitet. Ausdauernde Piloten finden aber durchaus Gefallen an den harten Rennen und knackigen Herausforderungen.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS
Ubi Soft	PS2	120 Mark

GRAFIK	SOUND
78%	63%

Spielspaß 75%

Optisch ansprechendes, arcadelastiges Rennen auf staubigen Pisten: Viele Kurse und Herausforderungen motivieren.



ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

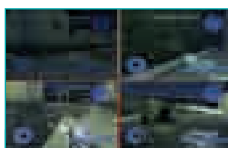
ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Electronic Arts, USA/Kanada (007.ea.com)

007 – Agent im Kreuzfeuer

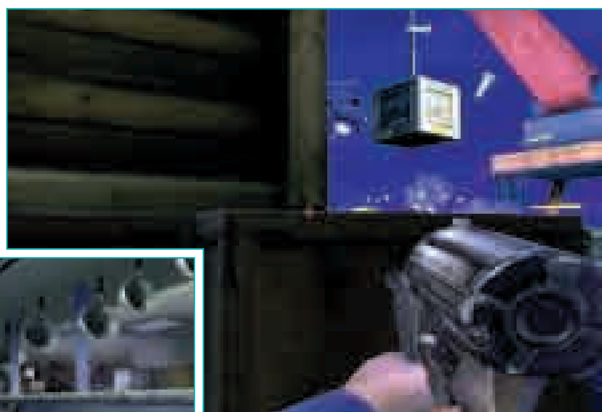
Zwar liegt das Hauptaugenmerk von "Agent im Kreuzfeuer" auf den Einzelspielermissionen, für ein paar kurzweilige Ego-Matches dürfen sich aber bis zu vier Leute vor dem Shooter einfinden. Dabei bekommt Ihr nicht nur eine ordinäre (aber amüsante) Deathmatch-Variante geboten, auch ein Capture-the-Flag-Modus darf gewählt werden – stilecht handelt es sich bei der Flagge um den britischen Union Jack. Witzig ist das 'Anti-Terroristen-Training': Hier bekommt Ihr Punkte für die Entschärfung von Bomben – stressig, da Ihr Euch zusätzlich gegen die Angriffe Eurer Konkurrenten wehren müsst. Technisch geht der Zwei- bis Vierspielersplitscreen in Ordnung, kein Ruckeln stört Eure Konzentration.



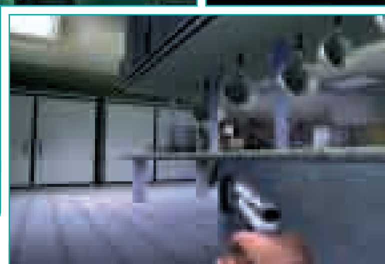
Schön flüssig: Bis zu vier Leute beharken sich in wohl konstruierten Arenen.



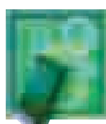
Aus der Deckung heraus habt Ihr ein paar Benzinfässer (samt Gegner) hochgejagt



Auf der Bohrinsel sucht Ihr vor angreifenden Hubschraubern Schutz hinter Kisten



In der Küche der britischen Botschaft wird nicht nur scharf gekocht: Wachen werden mit der Betäubungswaffe ruhig gestellt.



Bond kehrt auf Konsole zurück – und das so propevoll von Klischees, wie es Hollywood nicht in zwei Stunden bunter Bilder schafft. Denn für das PS2-Debüt des smarten MI6-Agenten stand kein spezieller Film Pate, 007 erlebt auf der Sony-Konsole ein gänzlich exklusives Abenteuer. Und in diesem haben die nordamerikanischen Entwickler alles untergebracht, was die Kinoreihe seit knapp 40 Jahren so erfolgreich macht: heftige Feuergefechte, rasante Autofahrten, Agentengoodies aus Qs Tüftlerwerkstatt und natürlich jede Menge überquellende Bustiers. Auch die Story könnte direkt aus dem Nachlass des Bond-Vaters Ian Flemming stammen: Eigentlich soll James ja nur die schnucklige CIA-Kollegin Zoe Nightshade in Hongkong aus den Händen des Terroristen Nigel Bloch retten. Doch schon bald kommt er einer großangelegten Verschwörung der schweizerischen Industriellen Malprave auf die Spur, die – wie könnte es anders sein – nichts geringeres als die Weltherrschaft im Visier hat. Um Euch nicht die Spannung zu nehmen, schweigen wir lieber über deren wahrlich perfiden Plan.

Rund um den Globus

Wie es sich für 007 gehört, reist er (respektive Ihr) im königlichen Auftrag um die halbe Welt – insgesamt zwölf Levels führen Euch von Ostasien über Bukarest nach Italien, in die Schweiz und auf eine Bohrinsel im südchinesischen Meer. Die Szenerien und Aufgaben sind dabei noch vielfältiger als die Einreisestempel in James' Pass: In Honkong ballert Ihr Euch durch Fabrik sowie Gewächshäuser einer Biotechfirma und liefert Euch eine explosive Verfolgungsjagd mit Blochs Männern. In Bukarest dringt Ihr dagegen auf leisen Sohlen in die britische Botschaft ein, ohne die wachhabenden Landsleute umzulegen – dank Q dürft Ihr sie zumindest mit einer Pfeilpistole betäuben. Zudem rast Ihr nachts durch die engen Gassen der rumänischen Kapitale und klemmt Euch gar hinter MG bzw. Kanone eines russischen Panzers, ganz wie Pierce Brosnan in "Golden Eye". Über die Ölplattform wiederum (die natürlich nichts anderes ist, als eine getarnte Zentrale des Bösewichts Bloch) gelangt Ihr durch reichlich Waffengebrauch in ein unterirdisches Tunnelsystem, durch das Ihr am Steuer eines futuristischen Transportwägelchens düst. Die meiste Zeit mimt Ihr den britischen Spion aus der Ego-Perspektive und greift dabei nicht nur auf ein voll belegtes Pad,



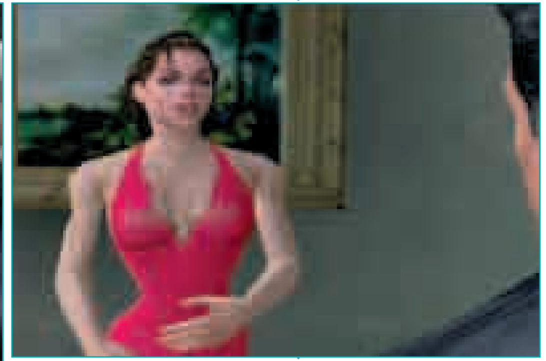
Habt Ihr durch gute Leistungen in früheren Levels 'unendlich Raketen' freigeschaltet, müsst Ihr Euch während der Fahrt nicht mehr um das Aufsammeln von Qs Care-Paketen kümmern.



Doppelte Schlagkraft: Über Schultertaste wechselt Ihr bei der Panzerfahrt zwischen Kanone und Gatling-Gun. Die Lenkung übernimmt die CPU.


Hie und da greift Ihr auf das Scharfschützengewehr zurück. Doch Vorsicht: Auch die Gegner besitzen diese praktische Waffe.




Wo ein 007 ist, da sind auch adrette Damen zweifelhaften Charakters: Zwischensequenzen in Spielgrafik lassen Bonds Charme sprühen.

sondern auch auf jede Menge Waffen und Agentenspielzeug zurück. Ob Revolver, Schnellfeuerwumme, Raketenwerfer oder Scharfschützengewehr – Kriminellen-killende Utensilien gibt es in riesiger Modellauswahl. Damit Euch die Verteidigung in der Hitze des Gefechts nicht so schwer fällt, werdet Ihr von einem halbautomatischen Zielkreuz unterstützt, durch Druck auf die Schultertaste justiert Ihr manuell oder – so die jeweilige Waffe ein Fernrohr besitzt – zoomt auf die Gegner.

Dummerweise verfügen die Schergen von Bloch & Co. über ein ähnliches Arsenal: Hinter Kisten verschanzt bewerfen Sie Euch mit Handgranaten, springen um Mauerecken, um Euch mit MP-Salven zu belegen oder snipern von Beobachtungsposten aus, wobei Ihr durch einen Laserzielstrahl zusätzlich geblendet werdet. Kopfloses Anrennen und Draufhalten wie in plumpen Genrekollegen bringt Euch selten weiter, oft genug habt Ihr alle Möglichkeiten, eines Meisterspions würdig zu handeln. So ballert Ihr auf Benzinfässer oder Gastanks, um mehrere Halunken durch eine knackige Explosion sowie auf einen Streich zu erledigen, oder zielt auf einen Flaschenzug, um die daran hängende Kiste auf einen verschanzten Gegner stürzen zu lassen. Für solcherlei einfallsreiche Aktionen erhaltet Ihr Punkte, die Euch in der Endabrechnung (die auch angerichteten Schaden oder Zeitverbrauch bewertet) Goodies wie eine goldene Waffe oder eine unbegrenzte Zahl Raketen verschaffen. Auch die Verwendung von Qs Erfindungen bringt Punkte: So öffnet Ihr mit einem Entschlüssler elektronisch versperrte Türen, sprengt mit Eurem Hosentaschenlaser Schlösser an Lüftungsschächten bzw. Handschellen an den schlanken Armen einer knackigen Blondine, schwingt Euch mittels Miniaturenterhaken über die Dächer oder findet Geheimfächer durch Aufsetzen einer Spezialbrille.

Agent auf Rädern

Doch die Ego-Action ist nur die eine, wenn auch üppigere, Seite der Terroristenhatz. Wie bereits in EAs "Tomorrow never dies" dürft Ihr zwischendurch ans Steuer eines schicken Wagens, um gegnerische Fahrzeuge zu verfolgen oder spezielle Objekte aufzusammeln. Klar, dass auch bei der Motorisierung Meisterhirn Q seine Finger im Spiel hat: Granaten, Lenkraketen, ein Ölwerfer im Heck – kein Herzenswunsch eines Topagenten bleibt unerfüllt. Allerdings solltet Ihr bei der Raserei durch Hongkong oder Bukarest nicht zu viele Zivilschäden anrichten, Eure Lizenz zu Töten schließt nur die Gangster ein.

Habt Ihr ein allzu heilloses Chaos angerichtet, einen Auftrag nicht ordnungsgemäß ausgeführt oder trotz reichlich verstreuter Panzerwesten in einem Level Euer Leben gelassen, dürft Ihr den jeweiligen Abschnitt (ca. drei bis vier je Mission) nochmal von vorne beginnen; nach dreimaligem Scheitern ist allerdings Schluss – dann bleibt nur noch der Rückgriff auf einen Spielstand, der nur zwischen den Levels abgelegt werden kann.

Bei der Präsentation gibt sich der neue 007 keine Blöße: Vor den Missionen erläutern Euch hervorragend agierende deutsche Sprecher Lage und Ziele, die eigentliche Action wird immer wieder von Zwischensequenzen in Spielgrafik aufgelockert. Dazu gehören natürlich auch einige Szenen, in denen Bond seinen Macho-Allüren fröhnen darf: Durchgehend sind gute wie böse Damen mit reichlich Brust ausgestattet, dürftig verdeckt durch tief geschnittene Dekolletés oder enganliegende Stretchhemdchen. Da kann der Martini-Freund gar nicht anders, als auch unter lebensgefährlichen Umständen ein charmantes bis plumpes Sätzchen über die Lippen zu lassen – ob er am Schluss sein Bond-Girl kriegt, dürft Ihr selbst herausfinden. *sf*

***Den Kauf einer** amerikanischen Import-Version könnt Ihr Euch bei "Agent im Kreuzfeuer" sparen: Zwar findet Ihr keine 60-Hertz-Option, dafür halten sich die Balken in minimalen Grenzen und gegenüber der US-Variante ist kaum Geschwindigkeitsverlust bemerkbar. Sehr angenehm für Freunde der englischen Sprache: Da Ihr am Anfang die Ländereinstellung wählen dürft, könnt Ihr auch den originalen Sprechern lauschen. Muss aber gar nicht sein: Die deutsche Synchronisation ist professionell und hörenswert.*

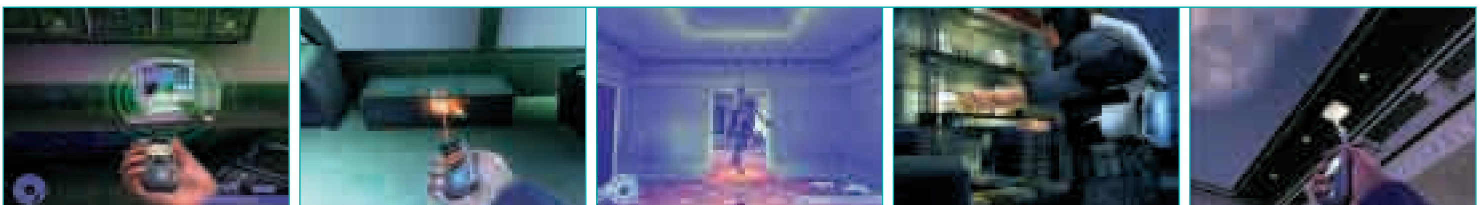
ICH GLAUB', ICH BIN IM KINO: Da haben sich die Entwickler von EA aber wirklich die gesamte Bond-DVD-Sammlung auf einen Streich reingezogen. "Agent im Kreuzfeuer" ist trotz fehlendem Zelluloid-Fundament ein herrlich erzähltes und 'glaubwürdiges' Bond-Abenteuer im Stile aktueller Filmepisoden. Und wie vor der Leinwand werdet Ihr auch an Eurer PS2 für einige Stunden in den Bann eines zwar nicht besonders tiefgründigen, dafür aber umso unterhaltsameren Actionfeuerwerks hineingezogen. Vielfältige, hübsch gestaltete Schauplätze, abwechslungsreiche Missionen, ein reiches Arsenal Agenten- bzw. Ego-Shooter-typischer Hilfsmittel und (zumindest vordergründig) intelligent agierende Gegner dienen hoch motivierender Unterhaltung. Zudem wird das Ganze technisch auf durchgehend eindrucksvollem Niveau präsentiert – selbst während der rasanten Auto- und Panzerfahrten. Schade, dass der Spaß nach gut vier Stunden ein Ende hat: Zum einen macht's Euch das Spiel durch das Belohnungssystem und Tipps nach Holzhammerart oft sehr einfach, zum anderen können die Level (trotz unterschiedlicher Lösungswege) ihre strenge Linearität kaum verbergen.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	86%
Spielspaß	84%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Action-Mix mit guter Technik, toller Präsentation und reichlich Abwechslung: Leider etwas zu simpel und kurz.


Qs kleine Basteleien erleichtern Euer Leben (von links): Mit der Fernbedienung loggt Ihr Euch in Rechner ein, mit dem Laser schweißt Ihr Schlösser auf, die Spezialbrille dient dem Finden von Geheimfächern. In späteren Levels schultert Ihr einen Raketenrucksack, mit dem Haken schwingt Ihr Euch auf Balkone und Dächer.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

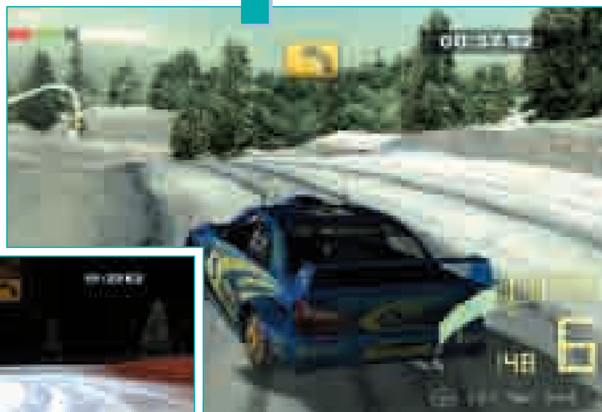
ENTWICKLER: Evolution Studios, USA (www.evolutionstudios.com)

World Rally Championship

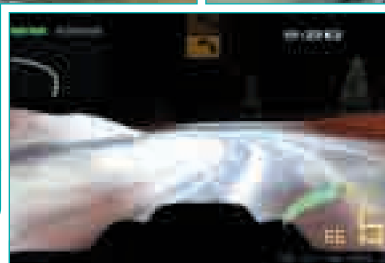
Sony sorgt vor: *Sämtliche in "World Rally Championship" vorkommenden Fahrer, Strecken, Autos, Sponsoren und sogar die Namen der einzelnen Etappen wurden beim Motorsportweltverband FIA lizenziert – und das nicht nur für dieses Jahr, sondern gleich durchgehend bis 2005. Ähnlich wie bei der hauseigenen Formel-1-Serie wird Sony also voraussichtlich zum Wiederholungstäter und beschert uns womöglich jährliche Updates.*



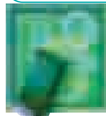
Nicht mehr lange sauber: Auf den regennassen Schlammpisten verdreckt das Auto schnell.



Passend zur Jahreszeit: Das winterliche Schweden ist ein Garant für rasante Rutschpartien.



Nachtrennen sind zwar selten, gefallen dafür aber besonders durch die realistische Darstellung des Scheinwerferlichts.



Während selbst Fans von ungewöhnlichen Vehikeln wie ATV-Quads und Sea-Doos schon auf der PS2 auf ihre Kosten kamen, standen Anhänger des ernsthaften Rallye-Sports bislang mit leeren Händen da. Obwohl sich das dritte "Colin McRae Rally" noch ein knappes Jahr Zeit lässt, naht vor Weihnachten doch noch Rettung: Sony selbst geht mit dem offiziell von der FIA lizenzierten "World Rally Championship" an den Start.

Wie es sich für ein zünftiges Rallye-Spiel gehört, seid Ihr natürlich immer allein unterwegs: Keine nervigen Kontrahenten stören Eure Fahrt, so dass Ihr Euch vor allem auf das Terrain konzentrieren könnt, um eine neue Bestzeit zu erzielen. Aufpassen solltet Ihr außerdem auf das, was Euch Euer Co-Pilot vorliest: Der hat den Streckenplan bei sich und informiert Euch laufend darüber, welche Kurven und andere Besonderheiten ein paar Meter weiter auftauchen.

Im Zuge der Weltmeisterschaft tretet Ihr zu 14 Rennen rund um die Welt an: Im winterlichen Schweden düst Ihr dabei über verschneite Straßen, während Ihr unter der heißen Sonne Kenias mit Wüstenstaub und Schotterpisten kämpft. Nicht fehlen dürfen Abstecher nach Großbritannien, die berühmte Rally Monte Carlo und ein Trip in die südliche Hemisphäre nach Australien und Neuseeland.

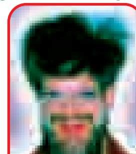
Jedes Rennen besteht aus fünf Etappen, die Ihr nacheinander absolviert. Vor dem Start könnt Ihr noch schnell Einstellungen am Fahrzeug vornehmen, um es den Straßenbegebenheiten anzupassen: Am wichtigsten ist natürlich der richtige Reifen, aber auch Lenkung, Federung und Gangschaltung wollen optimiert sein. Habt Ihr keine Lust auf die Fummelei, übernehmt Ihr einfach das von "WRC" vorgeschlagene Setup.

Neben der Meisterschaft wagt Ihr Euch an Einzelrennen, Zeittraining, eine 'Challenge' mit Ergebnisverkündung im Internet sowie Splitscreen-Duelle mit Freunden (der Kontrahent ist dabei jeweils nur als Ghost Car unterwegs). *us*



Im Splitscreen duelliert Ihr Euch nicht nur auf den normalen Etappen, sondern auch auf besonderen Special-Stages.

KEIN COLIN: Das mit der FIA-Lizenz ausgestattete "World Rally Championship" gibt sich redlich Mühe, Offroad-Anhänger in seinen Bann zu ziehen, doch so ganz mag das nicht klappen. Dafür wurde einfach zu wenig aus dem vorhandenen Potenzial gemacht und nicht konsequent genug beim Codemasters-Primus abgekupfert: Wenn schon die etwas eintönigen, aber insgesamt hübschen Landschaften realistisch gestaltet sind, wieso dann nicht auch der Rest? So machen die Autos einen sehr leichten Eindruck und rutschen viel zu gelenkig um die engsten Kurven, wodurch die Rennen selbst auf hohem Schwierigkeitsgrad den Spieler unterfordern. Außerdem werden Schäden nach jeder Etappe magisch behoben und das Setup ist arg simpel ausgefallen. Rallye-Fans greifen dennoch zu, der nächste Colin ist schließlich noch fern...



Ulrich Steppberger

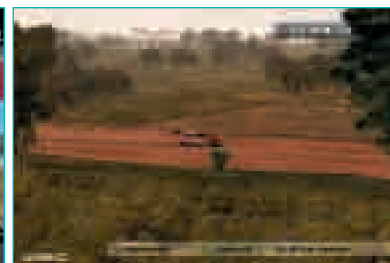
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	75%
Spielspaß	77%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Unterhaltsames Rallyerennen mit vielen Strecken, aber etwas obskurer Fahrphysik. Eine Spur zu leicht.

AB 6





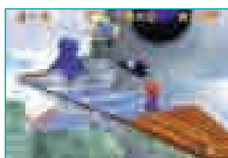
Ob während des Rennens im Cockpit (links) oder aus der Ferne bei der Wiederholung: Ansichten gibt es genug.

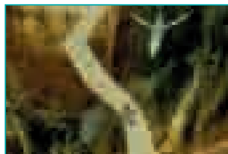
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

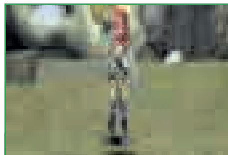
ENTWICKLER: Naughty Dog, USA (www.naughtydog.com)

Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Inspirationsquellen: *Lieber gut abgekupfert, als schlecht selbst entworfen: Das dachten sich die Mannen von Naughty Dog und bedienten sich beim auftragsbasierten Spielablauf ungeniert bei N64-Hüpfklassikern wie "Super Mario 64" (Bild oben) und "Banjo-Tooie" (Bild Mitte). Vermengt diese beiden Jump'n'Run-Zutaten mit der Streaming-Technik und*





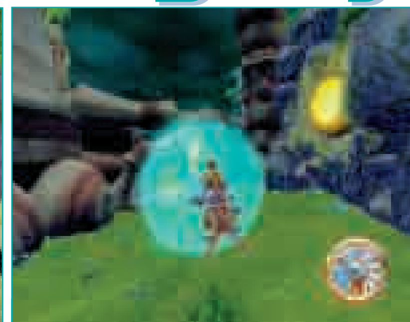


"Super Mario 64", "Banjo-Tooie" and "Legacy of Kain: Soul Reaver": Vorbilder für "Jak and Daxter".

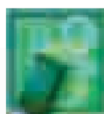
der zusammenhängenden Welt von "Legacy of Kain: Soul Reaver", garniert die Sache mit witzigen Charakteren und veredelt das Ganze mit exquisiter 3D-Optik – heraus kommt "Jak and Daxter: The Precursor Legacy".



Praktisch: Via rechtem Analogstick dreht Ihr die virtuelle Kamera frei um den Helden oder zoomt näher an ihn heran.



Harte Nuss: Um eine Energiezelle zu erhalten, müsst Ihr erscheinende Farbringe innerhalb eines Zeitlimits durchfliegen.



Das Herumtollen in Tempelruinen vergangener Hochkulturen ist gefährlich – das müssen auch die beiden Helden in Naughty Dogs neuestem 3D-Jump'n'Run erfahren: Bei der Erkundung der verbotenen Nebelinsel stoßen Jak und Daxter zwischen verfallenen Bauwerken auf eine mysteriöse, dickflüssige Substanz. Und es kommt, wie es kommen musste: Aus Jux schubst Jak seinen Kumpel in die schlammige Brühe, der sich daraufhin in einen Wiesel-ähnlichen Nager verwandelt.

Im Heimatdorf erfahren die beiden Rumtreiber, dass Daxter mit 'Dark Eco' Kontakt hatte. Diese Substanz ist ein Überbleibsel der Weltschöpfung und nur äußerst selten anzutreffen. Die einzige Person, die über Dark Eco Bescheid weiß, ist der Gelehrte Gol Acheron. Und so beginnt die abenteuerliche Reise der beiden in den Norden des Landes.



Kopf hoch: Schlagt Ihr diesen Nebelinselwächter das erste Mal, fliegt sein Totenschädel in die Luft.

Grenzenlose Freiheit

Während Eurer Suche seht Ihr den blonden Helden Jak (den verwandelten Daxter auf der Schulter tragend) aus der Genre-üblichen Third-Person-Perspektive. Eine automatische Kamera rückt den Jüngling ins rechte Licht, auf Wunsch dürft Ihr jedoch via rechtem Analogstick die 3D-Welt um die Spielfigur rotieren lassen, näher an Jak heranzoomen oder die Perspektive in der Vertikalen leicht kippen – optimale Übersicht ist so garantiert.

Und das ist in dem gigantischen "Jak and Daxter"-Universum auch bitter notwendig, denn nahezu alle Bereiche, die Ihr auf dem Bildschirm erkennt, können von Euch auch erreicht werden. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern wie "Super Mario 64" (siehe Randspalte links) existiert in Naughty Dogs Hüpfspiel-Epos keine Oberwelt, von der aus die einzelnen Level abzweigen. Vielmehr gehen die unterschiedlichen Abschnitte fließend ineinander über, dank ständigem unterschwelligem Nachladen neuer Grafikdaten geschieht dies sogar komplett ohne Wartezeiten. Wollt Ihr wissen, in welchem Bereich Ihr Euch gerade be-



Grimmiger Geselle: Der affenähnliche Wächter schlägt Euch mit einem Prankenhieb von der beweglichen Plattform.



SPEICHERN: "Jak and Daxter: The Precursor Legacy" bietet Euch die Möglichkeit, jederzeit zu speichern. Obwohl der Held über unendlich Leben verfügt, solltet Ihr davon ausgiebig Gebrauch machen, denn so bleiben eingesammelte Gegenstände dauerhaft erhalten.
METALLEIER: Sucht gleich von Beginn an die Level gewissenhaft danach ab. Später könnt Ihr die Items als Tauschgegenstände für Energiezellen gut gebrauchen und müsst zurückliegende Abschnitte nicht von Neuem abgrasen.
SYSTEMATISCH VORGEHEN: Versucht soviele Aufgaben wie möglich innerhalb eines Levels zu erledigen, bevor Ihr den nächsten Bereich erforscht. Löst zudem einen Auftrag nach dem anderen: Da Euch viele Missionen quer durch einen oder sogar zwei Abschnitte führen, kommt Ihr beim gleichzeitigen Erledigen von mehreren Aufgaben durcheinander.
ATTACKEN: Bei einem normalen Schlagangriff rutscht Jak ein Stück in Richtung Gegner. Nutzt deshalb nahe Abgründen besser die Stampfattacke.



Begehrte Tauschobjekte: Sucht und sammelt möglichst alle Metalleier (Pfeil) .


Für Jump'n'Run-Profis: Das Hin- und Herhüpfen zwischen den einzelnen Schienenwagen ist Millimeterarbeit und teilweise recht frustig.

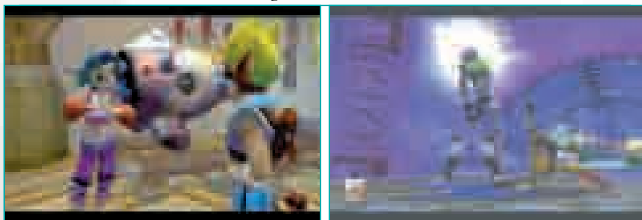
findet, hilft ein Druck auf die Start-Taste: Dort findet Ihr neben dem Levelnamen auch ein Options-Menü, das Euch u.a. den Wechsel in einen 16:9-Fernsehmodus oder das jederzeitige Speichern des Spielstands offeriert.

Auf der Jagd nach Energiezellen

Obwohl Ihr Euch in der 3D-Welt frei bewegen könnt, stoßt Ihr an einigen Stellen auf (zunächst) unüberwindbare Hindernisse. So hindert Euch beispielsweise eine kilometerlange Lavaspalte am Fortkommen, das am Beginn der heißen Erdspalte geparkte Flugvehikel ist ohne Schutzhülle ein gefundenes Fressen für die Flammen. Nur mit genügend Energiezellen in der Tasche könnt Ihr auf das Gefährt steigen und über das Hindernis brausen. Doch wie kommt Ihr an die begehrten Objekte?
Einige dieser pulsierenden Kugeln findet Ihr versteckt in der Umgebung, den Großteil erhaltet Ihr allerdings nur durch

PAL-Anpassung:

"Jak and Daxter: The Precursor Legacy" verfügt über einen 60-Hertz-Modus, der Euch das Spielen in original Geschwindigkeit ermöglicht. Darüber hinaus ist die deutsche Synchronisation gut gelungen: Die Sprecher passen zu den Charakteren und die Stimmen sind emotionsgeladen. Insgesamt also eine vorbildliche Lokalisation.


Die hübsche Tochter des Dorfältesten (links) hilft Euch im Verlauf des Abenteuers, an die begehrten Energiezellen (rechts) zu kommen


Die gelbe Eco-Energie verhilft dem Helden Jak zu Feuerbällen: Auf Wunsch dürft Ihr die Geschosse auch aus der Ego-Ansicht abfeuern.


Wie aus der "Crash Bandicoot"-Serie gewohnt, trefft Ihr mehrmals auf fette Zwischengegner: In der Lavawelt erwartet Euch beispielsweise ein Steine-schleudernder Hüne.



Horizontal herausstehende Holzstämme nutzt Jak als 'Transportgelegenheit': Er schwingt behände von Pflock zu Pflock.



die Erfüllung verschiedener Aufgaben. So müsst Ihr im Laufe des Abenteuers u.a. ausgebüchste Yaks zurück in ihren Pferch treiben, Möwen mehrmals durch die Gegend scheuchen, mit einem Fluggerät einen Ringparcours absolvieren, vergiftete Pflanzen mit Magie heilen, dicke Zwischengegner erledigen oder eingesammelte Metalleier bei bestimmten Personen eintauschen – in den zwölf gigantischen Arealen warten insgesamt 100 Energiezellen auf einen neuen Besitzer.

Nennt Ihr genügend dieser pulsierenden Kugeln Euer Eigen oder erfüllt Ihr einigen Personen ihre Wünsche, dann erschließen sich Euch nach und nach neue Abschnitte: Das Abenteuer startet in Jaks Heimatdorf, führt Euch durch einen belebten Dschungel, lässt Euch eine Unterwasserstadt erkunden oder durch einen blubbernden Sumpf waten. Allen Oberweltszenarien gemein sind wechselnde Tageszeiten und sich ändernde Wetterverhältnisse. Der unterschiedliche Sonnenstand sorgt in der 3D-Umgebung für ein ausgeprägtes Licht- und Schattenspiel, Blitze erleuchten geisterhaft den wolkenverhangenen Himmel und strömender Regen plätschert auf die Linse der virtuellen Kamera.

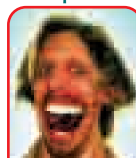
Man lernt fürs Leben...

Diese Binsenweisheit trifft auch auf das Duo Jak und Daxter zu. Denn im Verlauf des Abenteuers müsst Ihr die im Tutorial erworbenen Fähigkeiten clever einsetzen: Normaler Hüpfer, Doppelsprung, Faustschlag, Wirbelkick, Stampfattacke, Klettern, an Stangen Schwingen und der Einsatz zeitlich begrenzter Spezialenergie gehört zu Eurem täglich Brot.

Letzteres Power-Up existiert in unterschiedlichen Ausprägungen: So frischt beispielsweise die grüne Variante Eure Lebensleiste wieder auf, die blaue verleiht Euch magnetische Anziehungskraft, zerstört herumstehende Itemkisten und lässt Jak schneller laufen, während Euch die gelbe Form zielsuchende Feuerbälle beschert, die Ihr sogar aus einer Ego-Perspektive verschießen dürft.

Musikalisch bekommt Ihr simpel gestrickte Melodien zu hören, die knackigen Soundeffekte erfreuen zudem Besitzer von Surround-Anlagen. "Jak and Daxter: The Precursor Legacy" ist darüber hinaus komplett eingedeutscht (siehe Randspalte), auf Wunsch dürft Ihr allerdings auch im Options-Menü die Sprache auf Englisch stellen und so den Originalsprechern lauschen. *os*

NAUGHTY DOG STEHEN IMMER NOCH FÜR HÜPFSPIELE DER OBERLIGA: **Nach den linearen "Crash Bandicoot"-Abenteuern wagen sich die amerikanischen Top-Entwickler an eine (nahezu) grenzenlose 3D-Welt – und das mit vollem Erfolg. Die poppige Optik ist bis auf selten vorkommende Ruckler und wenige Pop-Ups fehlerlos, Special-FX wie schmuckes Hitzeflimmern, Regentropfen auf der Kameralinse oder feine Partikeleffekte versetzen Euch ein ums andere Mal in ungläubiges Staunen. Dank der enormen Weitsicht und den clever platzierten Landmarken wie Windmühlen, Tempel oder Berggipfel fällt die Orientierung im "Jak and Daxter"-Universum überraschend leicht – Angst, Euch zu verirren, müsst Ihr trotz fehlender Übersichtskarte nicht haben. Was neben der brillanten Optik permanent Lust auf mehr macht, sind die originellen und vielfältigen Levelaufgaben: Rennen fahren, anspruchsvolle Hüpfpassagen bewältigen, Gegenstände sammeln und tauschen sowie simple Schalterrätsel lösen – Ihr dürft Eurem Spieltrieb freien Lauf lassen. Was mich allerdings einige Male genervt hat, ist die leicht ungenaue Steuerung und die langweilige Dudelmusik.**


Oliver Schultes

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	89%
SOUND	65%
Spielspaß	88%

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Optisch umwerfendes Jump'n'Run-Abenteuer mit abwechslungsreichen 3D-Arealen und vielfältigen Levelaufgaben.

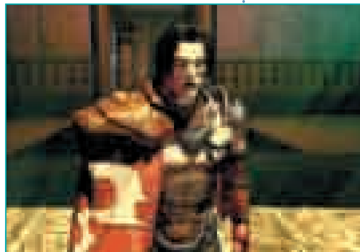


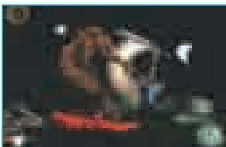

Am Strand hinter Jaks Heimatdorf wird mit einer Kanone auf Euch geschossen. Habt Ihr den Turm erklommen und die Fieslinge erlegt, benutzt Ihr die Waffe, um Kisten zu sprengen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

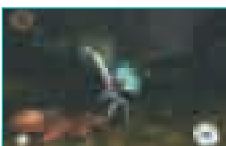
ENTWICKLER: Crystal Dynamics, USA (www.eidosinteractive.com)

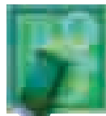
Legacy of Kain: Soul Reaver 2


Nette Dreingabe: Unter 'Bonus Features' gibt's das Intro von Teil 1 (oben), Entwicklerskizzen und die Nosgoth-Historie.


Mehr Monsterarten als im Vorgänger: Die trägen Sumpfbestien erledigt Raziel am schnellsten.


Ätherischer Müllschlucker: Auf Button-Kommando saugt Raziel die Gegnerseele auf.


Je größer das Monster, desto mehr Energie birgt seine Seele – die entsprechende Anzeige wächst.

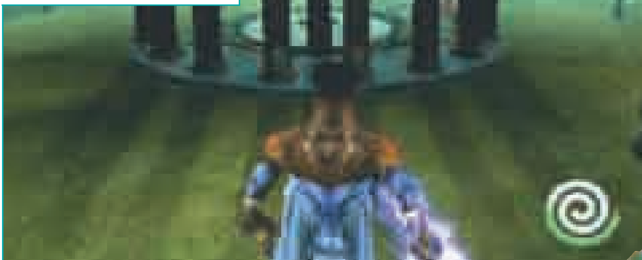


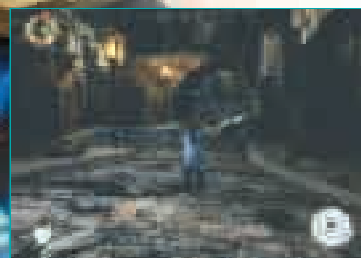
Crystal Dynamics' "Soul Reaver" Raziel räumt mit den altmodischen Vorstellungen vom Gentleman-Vampir auf: Seine Heimat sind keine viktorianischen Spukschlösser, sondern die wuchtigen Festungen der Fantasy-Welt Nosgoth – und statt Blut steht auf seinem Speiseplan frische Seele ganz oben. 'Frisch' bedeutet in diesem Fall: Gerade eigenhändig getötet und sofort entseelt – das gibt dem untoten Kämpfer Kraft für die nächste Auseinandersetzung. Grund für diesen eigenartigen Lebenswandel: Bereits im ersten "Soul Reaver" erfahrt Ihr, wie Vampirfürst Kain den erschlagenen Sarafan Raziel (siehe Randspalte) in einen Artgenossen und den ersten Statthalter seines rasant gedeihenden Blutsauger-Imperiums verwandelt. Doch ein rundes Jahrtausend später fällt Kains Lieblingssprössling in Ungnade – und wird von seinen eigenen Artgenossen in den Mahlstrom gestoßen. Doch am Ende ist Raziel deshalb noch lange nicht: Der Schicksalsgott höchstpersönlich holt den Blutsauger ins Untotendasein zurück.
Seine Jagd auf Kain führt den Wiedergeborenen bis zum Endgegnergefecht des ersten Teils und nach siegreichem Kampf zum Vorspann von "Soul Reaver 2", denn der Erzfiesling ist kurzerhand in Nosgoths Vergangenheit getürmt.


Mit dem Dreizack gegen eine schlagkräftige Sarafan-Truppe: Nach seiner zweiten Reise in die Vergangenheit trifft Raziel zum ersten Mal auf die schlagkräftigen Vampirhäscher.

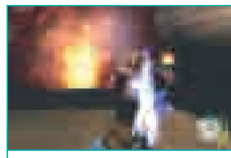
Rache ist Blutwurst

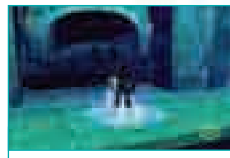
Aber Raziels Feldzug nimmt schnell eine unerwartete Wende: In der verflossenen Epoche erfährt Euer Seelenfänger um den wahren Ursprung der Vampire und stürzt Hals über Kopf in einen fantastischen Krimi, in dem Euch etliche Zeitreisen und (deutsch vertonte) Dialoge auf die Spur einer groß angelegten Verschwörung bringen. Dabei haben sich Raziels Ermittlungsmethoden seit seinem ersten Besuch in Nosgoth nur unwesentlich verändert: Nach wie vor schlachtet Euer Vampir aufmüpfiges Gesindel am liebsten mit dem magischen 'Soul Reaver'-Schwert. Dies könnt Ihr wie im ersten Teil durch Elementarmagie aufwerten – vorausgesetzt, Ihr habt sie zuvor im jeweiligen Tempel und nach jeder Menge Gehirnakrobatik erobert. Licht, Schatten und Luft sind Euch aber nicht nur im Kampf behilflich: Viele Mechanismen, Fallen und Portale lassen sich erst durch Einsatz des passenden Elements aktivieren bzw. umgehen. Besonders beliebt: Das magische Projektil. Hierfür ladet Ihr Euren Reaver an einem Altar mit der entsprechenden Substanz auf, wechselt in die Ego-Ansicht und beschießt über das Fadenkreuz dicke Dämonen, Vampirjäger oder magische Augen.

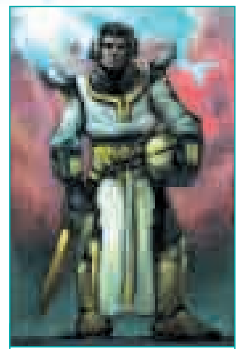

Weltenstütze: In Raziels Zeit sind die 'Säulen von Nosgoth' zerborsten, in dieser Epoche noch heil.


Seine Suche nach dem vermeintlichen Ur-Vampir führt Raziel in eine verregnete und verlassene Fantasy-Siedlung


Rotes Blut für Menschen, grünes für Dämonen: In den Gefechten fließt reichlich Pixelsaft – nichts für Zartbesaitete.


Kimme und Korn, das Ziel ist vorn: Mit dem Reaver beschießt Ihr aus der Ego-Ansicht Gegner.


Beim Wechsel von der materiellen in die spektrale Welt verzerrt sich die Level-Architektur


Die Kaltblütigkeit des einzig wahren Glaubens: Für die Sarafan-Kaste das höchste Gut.


Habt Ihr im Kampf alle Energie verloren, wechselt Ihr automatisch in die Spektralwelt. Hierhin können Euch nur Dämonen folgen.

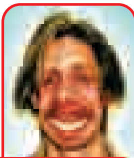
Gehackt oder am Spieß?

Und gibt Euer Energiekringel für den Reaver-Einsatz nicht mehr genug Seelenelixier her, greift Raziel einfach zu anderen Mordwerkzeugen: Speer, Helebarde, Schwert, Axt und Fackel sind zwar nicht so effektiv wie das Seelenschwert – aber dafür wird das Gemetzel umso blutiger, denn die Waffenwahl entscheidet über die Todesart. Bei lebendigem Leibe verbrennen, kopflos zu Boden gehen oder am Ende eines Pfahls sein Leben aushauchen und danach in einer Blutfontäne zu Boden fallen – Raziels Feinden bleibt nichts erspart, deshalb gehen sie vorzugsweise gemeinschaftlich auf den Vampir los. Wo Ihr im ersten Teil höchstens zwei oder drei Gegner auf einmal bekämpft habt, tretet Ihr diesmal gegen ganze Horden an.
Damit Ihr in dem Getümmel nicht den Überblick verliert, entscheidet Ihr Euch in "Zelda"-Manier für einen Gegner. Der wird mit einem roten Kringel markiert und ist ab sofort Raziels Sündenbock Nr. 1: Egal welche Attacken Raziel wählt – der auserkorene Feind muss sie so lange einstecken, bis Ihr Euch ein anderes Opfer vornehmt oder der Verteidiger sich erfolgreich wehrt. Besonders die Sarafan sind harte bzw. schwer gepanzerte Nüsse: Die fanatischen Vampirjäger lassen kaum einen Hieb durch und setzen Eurem monströsen Alter Ego mit Kombos zu. Macht Euch also beizeiten mit den wichtigsten Verteidigungstechniken vertraut. Abwehren, zur Seite ausweichen oder über den verwirrten Kontrahenten springen, um ihm anschließend von hinten den Spieß ins Rückgrat zu treiben – ein mörderisches Vergnügen, das obendrein für Futter sorgt: Geschlagenen Gegnern saugt Raziel die Seele aus dem Leib. *rb*

An die Inquisitoren

der mittelalterlichen Kirche sind Nosgoths Sarafan angelehnt: Die fanatischen Glaubensapostel führen einen erbarmungslosen Krieg gegen die Vampire und spießen die Blutsauger zu Tausenden aufs Kreuz. Nach dem Niedergang der Sarafan übernimmt der Zeitmagier Moebius ihren Job: Im ersten "Blood Omen" Teil verbündet sich der schmierige Zauberer – nur scheinbar – mit Kain und schickt ihn auf eine Mission in die Vergangenheit. Kaum ist der mächtige Vampir aus dem Weg, führt Moebius seinen eigenen Kreuzzug gegen die Vampire.

ATMOSPHÄRISCHER HÖHENFLUG: Ein weiteres Mal setzt Crystal Dynamics auf düsteres Fantasy-Ambiente und komplexe Handlung. Ersteres ist für jeden Genre-Freund eine echte Offenbarung, letzere allerdings besonders für den "Soul Reaver"-Unkundigen das reinste Verwirrspiel: Hier haben es die Skript-Schreiber zu gut gemeint. Im Direktvergleich zum früheren Abenteuer schneidet der neue "Soul Reaver" trotz imposanter 3D-Architektur schwächer ab: Der deutlich erhöhte Action-Anteil führt zu Frust und Chaos – zumal das Zusammenspiel von Kamera- und Figurensteuerung bei vielköpfigem Gegnerauflauf selten richtig funktioniert. Trotzdem gilt nach wie vor: Kolossale Kulissen, außergewöhnliches Charakter-Design, stampfende Rhythmen und eine spannende Story machen auch den neuen "Soul Reaver" zum Klasse-Adventure für Fantasy-Freaks. Wer die Rollenspieleinflüsse von "Baldur's Gate Dark Alliance" nicht schätzt, greift hier zu: Auf dem PS2-Sektor ist der Seelenräuber konkurrenzlos, für Fans der Serie ohnehin ein Pflichtkauf. Bleibt nur zu hoffen, Crystal Dynamics nimmt sich das nächste Mal wieder mehr Zeit für den Feinschliff – dann klappt's auch mit dem Prädikat.


Oliver Schultes

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "Soul Reaver" für die PSone wurde in MAN!AC 8/99 mit 88%, die Dreamcast-Umsetzung in Ausgabe 4/200 ebenfalls mit 88% Spielspaß getestet.

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	83%
Spielspaß	83%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Bombastisches Fantasy-Abenteuer mit anspruchsvollen Puzzles und pompöser 3D-Kulisse. Unübersichtliche Massenkämpfe trüben das Vergnügen.

AB 16

ENTWICKLER: Dear Soft, Japan (www.activisiono2.com)

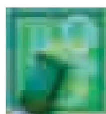
Shaun Palmer´s Pro Snowboarder


Weite Sicht: Dummerweise sind allerdings gerade keine punkteträchtigen Grind- oder Trickmöglichkeiten zu entdecken.


Harter Bursche: Shaun Palmer boardet auf Wunsch trotz klirrender Kälte auch mit bloßem Oberkörper der untergehenden Sonne entgegen.

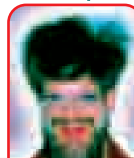
Neuer Name, gleiches Genre:

Zwar nennen sich die "Shaun Palmer"-Entwickler jetzt Dear Soft, dahinter verbergen sich jedoch die gleichen Leute, die jahrelang als UEP Systems Snowboard-Spiele produziert haben. Aus ihrer Feder stammen die ersten beiden "Cool Boarders"-Teile auf der PSone, "Coal Boarders Burrrn" für den Dreamcast (hierzulande "Snow Surfers" genannt) sowie die PS2-Rutscherei "Cool Boarders Code Alien": Letztere gab es nur in Japan, die US-Variante "Cool Boarders 2001" (leider bei uns nie erschienen) wurde von einem anderen Studio programmiert.



Activisions O2-Extremsportlawine kommt ins Rollen: Nach "Mat Hoffman" (BMX) und dem bereits in die dritte Runde gehenden "Tony Hawk" (Skateboard) ist nun erstmals eine Winterdisziplin an der Reihe. Bei "Shaun Palmer's Pro Snowboarder" schwingt Ihr Euch mit dem alpinen Brett auf die verschneiten Pisten und zeigt, dass auch bei Temperaturen um den Gefrierpunkt gewagte Kunststücke möglich sind.
Neben Namenspatron Shaun Palmer sind neun weitere Boarder-Profis verfügbar. Auch verschiedene Boards stehen parat, doch neue und bessere Bretter müsst Ihr Euch ebenso freispielen wie die meisten der acht verschneiten Einsatzorte. Diese sind allesamt realen Plätzen nachempfunden, so dass Ihr z.B. im Nobel-Urlaubsort Aspen oder Shauns Heimat Lake Tahoe an den Start geht.
Um im Karrieremodus voran zu kommen, sammelt Ihr Sponsoren: Diese gewinnt Ihr, indem Ihr wie bei "Tony Hawk" in jedem Szenario verschiedene Aufgaben erfüllt. So sollt Ihr z.B. vorgegebene Mindestpunktzahlen erreichen, bestimmte Objekte kaputtboarden oder sammeln, versteckte Orte finden oder andere Personen auf der Piste mit Tricks verblüffen. Die Steuerung ähnelt dabei dem Skateboard-Vorbild beinahe wie ein Ei dem anderen: Auf Knopfdruck hebt Ihr ab und vollführt danach Flips, Grabs und Grinds, selbst Manuals sind zum Erzielen punkteträchtiger Kombos möglich. Da es mit Snowboards immer nur bergab geht, verpasst Ihr schon mal günstige Rampen und Rails, doch zum Glück findet Ihr immer wieder Lifte und Fahrgelegenheiten, die Euch ein Stück weit nach oben transportieren.
Findet sich ein befreundeter Boarder, übertrumpft Ihr Euch beim 'Horse' mit Kunststücken oder fahrt im Splitscreen gegeneinander: Hier geht es entweder darum, die meisten Trickpunkte zu erringen oder möglichst oft den Hang herunter zu kurven. Witzig gibt sich die 'Push'-Variante: Durch gewagte Stunts verkleinert Ihr hier nämlich den Bildausschnitt des Konkurrenten, bis Ihr ihn schließlich komplett vom Fernseher fegt. *us*

ATTACK OF THE CLONES: "Shaun Palmer" sieht man in jedem Detail an, dass es zwanghaft bemüht ist, ein "Tony Hawk" im Schnee zu sein. Skater fühlen sich somit zwar gleich geborgen, aber irgendwie wirkt ein 'Nose Manual' mit einem Snowboard einfach merkwürdig. Optisch gibt sich "Shaun Palmer" ordentlich, besonders viel Abwechslung ist angesichts endloser Schneelandschaften aber zwangsläufig kaum möglich. Nervig sind die Mängel im Spielablauf, denn für einen wirklich erstklassigen Titel hätte es eben doch mehr als pures Abkupfern gebraucht: So werden Tricks arg penibel bewertet; landet Ihr nicht perfekt, folgen sofort Punktabzüge oder Stürze – das ist angesichts der hohen Ansprüche beim Gewinn von Sponsoren doppelt fatal. Auch die Sammelelemente sind mehr Last als Lust, denn in den weitläufigen Gebieten sucht Ihr ewig, um die Objekte überhaupt zu entdecken. Das Ergattern danach ist noch frustiger, da Euch das knappe Zeitlimit im Nacken sitzt. Seid Ihr einmal vorbeigefahren, könnt Ihr den Run praktisch gleich von vorne anfangen. Hartnäckige Boarder haben also eine Menge Arbeit vor sich, Gelegenheitsspieler bleiben lieber bei "Tony Hawk".

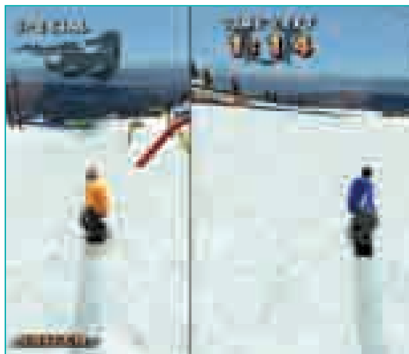

Ulrich Steppberger

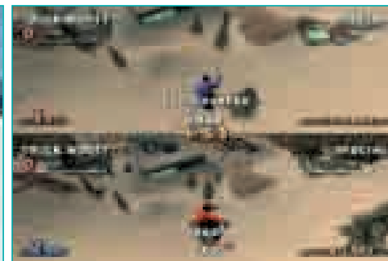
HERSTELLER	Activision
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	78%
Spielspaß	78%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Schamlose Wintersport-Kopie von "Tony Hawk", die leider sehr schwer und frustrierend ausgefallen ist.

AB 12




Spaß zu zweit: Fahrt normal gegeneinander (ober) oder klaut Euch gegenseitig Anteile vom Bildschirm (links).

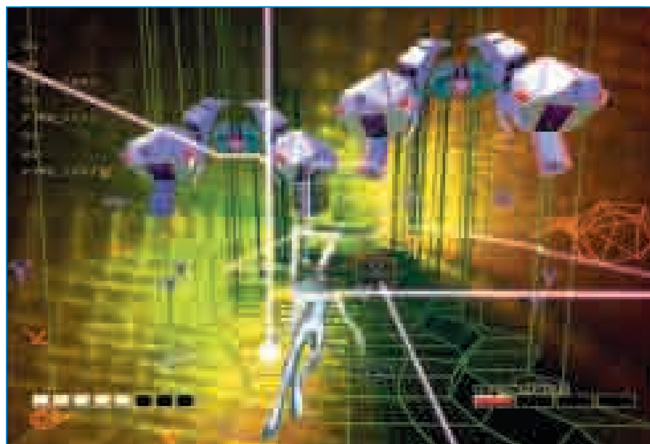
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für die Nintendo-Handhelds und die PSone sind in Arbeit.

ENTWICKLER: UGA, JAPAN (WWW.SEGA.COM)

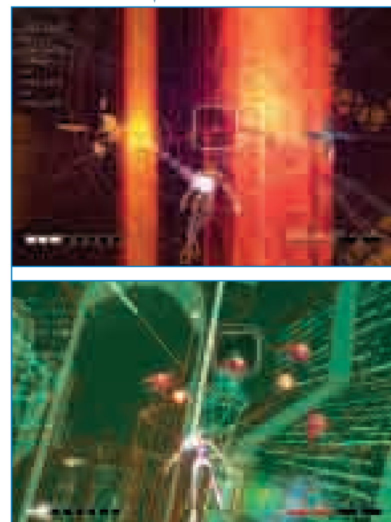
Rez



Segas Licht- und Tonspektakel "Rez" wird zwar von einer obskuren Story begleitet, doch die könnt Ihr getrost ignorieren: Ihr fliegt einfach durch fünf Levels voller farbenprächtiger Konstruktionen und ballert auf alles, was sich Euch in den Weg stellt. Dabei steuert Ihr eine Zielmarkierung, die bei gedrücktem Knopf maximal acht Feinde automatisch anvisiert. Lasst Ihr den Button los, werden entsprechend viele Lenkraketen abgefeuert. Gelegentlich fangt Ihr Extras ein, die Ihr als Smartbombs verwendet oder die Eure Energie erhöhen – Ihr entwickelt Euch auf diese Weise von einer Kugelform über einen Humanoiden bis hin zu einem astralen Atom. Habt Ihr das Ende einer Zone erreicht, wartet ein dicker Obermotz auf Euch, ist dieser platt, geht es weiter zur nächsten Ebene. Für geschaffte Gebiete schaltet Ihr die 'Score Attack' und Unverwundbarkeit frei, um Eure Sinne auch mal gefahrlos zu berauschen. Habt Ihr den letzten Boss besiegt, warten zudem schicke Extras wie z.B. ein komplett neuer Level im 'Jenseits' auf Euch. *us*

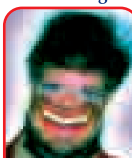


Immer feste drauf: In dieser Astralform sind Eure Schüsse mächtiger, fliegen aber komisch herum, was die Verwirrung zusätzlich steigert.



Evolution ist Pflicht: Zu Beginn startet Ihr als Gitterform (oben), erst später werdet Ihr solide oder sogar kosmisch.

DAS OBSKURE GESCHEHEN AUF DEM BILDSCHIRM übertrifft selbst die abstrusen Effektorgien eines Jeff Minter um Längen, der durchschnittliche Zocker wird vermutlich nach wenigen Minuten verwirrt das Pad aus der Hand legen. Dabei verbirgt sich hinter der psychedelischen Fassade ein durchaus fesselndes Actionspiel, das sich kräftig bei "Panzer Dragoon" bedient. Allerdings ist der Spaß gelegentlich dezent unfair, weil Ihr ankommende Geschosse schon mal im Gewirr überseht. Aber eigentlich ist "Rez" ja auch als experimentelle Erfahrung gedacht: Dass Optik und vor allem Sound unmittelbar vom Spielgeschehen beeinflusst werden, hat schon was für sich und sorgt besonders in den umfangreichen Extramodi für immer neue Variationen. Ob's allerdings ein Fall für Euch ist, lässt sich nur mit einem Probespiel klären.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	84%

Spielspaß 77%

Bizarres, als Ballerspiel getarntes Grafik- und Soundexperiment: Zum Chillen zwischendurch sehr gut geeignet.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Umsetzungen erscheint in Kürze.

ENTWICKLER: Planet Moon, USA (www.crystal.com)

Giants: Citizen Kabuto

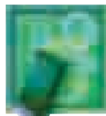




Groß, größer, Kabuto: Das riesige Ungetüm zertrampelt alles, was ihm in den Weg kommt.

Nackte Tatsachen

gibt's in der familienfreundlichen Konsolen-Version von "Giants" nicht. Wo PC-Spieler zumindest in Europa die unbedeckte Oberweite von Sea-Reaper-Prinzessin Delphi bewundern durften, müssen sich PS2-Besitzer mit einem weißen Bikini-Oberteil begnügen. Ob das bei den eckig-blauen Geschlechtsmerkmalen der Dame ein großer Verlust ist, sei dahingestellt.



Auf einem abgelegenen Planeten irgendwo in den Weiten des Alls treffen schwer bewaffnete Weltraum-Söldner, eine magisch begabte Wassernixe sowie ein turmhoher Godzilla-Verschnitt aufeinander. Jede dieser unterschiedlichen Fraktionen trägt ihren ganz persönlichen Zwist mit den bösen Sea Reapers aus, einer Bande von Aliens, die die friedfertige Rasse der Smarties brutal unterjocht. Und jetzt ratet mal, wer die kleinen Gestalten befreien darf?

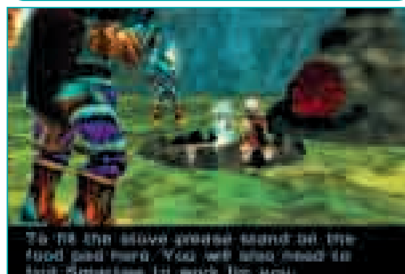
Absolute Giganten

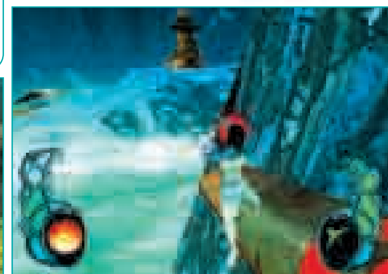
"Giants" lässt Euch nacheinander in die Haut von drei Protagonisten schlüpfen, wie sie verschiedener nicht sein könnten: Zunächst stapft Ihr mit Mecc-Söldner-Chef Baz und seiner Truppe über das 3D-Terrain des unbekannten Planeten. Aus der Third-Person-Perspektive beobachtet Ihr das Geschehen, wahlweise könnt Ihr auch in eine Ego-Sicht umschalten. Mit einem umfangreichen Waffenarsenal sowie allerlei explosivem Spielzeug von der Mine bis zur Allzweck-Bombe ballert Ihr Euch durch Alien-verseuchte Inseln bis zu der Basis der Sea Reaper. Diese machen Euch mit Geschütztürmen, Scharfschützen und Zauberkräften zu schaffen, dafür unterstützen Euch die dankbaren Smarties mit frischer Munition aus ihren überall verteilten Shops.

Kaum habt Ihr Euch mit den kleinen Winzlingen angefreundet und ihnen beim Basis-Bau geholfen, wechselt Ihr auch schon zu der abtrünnigen Sea-Reaper-Dame Delphi. Das zierliche Mädel wehrt sich mit Schwert und Bogen, effektiver ist allerdings ihre Zauberkraft. Feuerregen, Zeitstopp oder Teleportation sind nur einige der übersinnlichen Fähigkeiten, die Delphi im Kampf gegen ihre Artgenossen nutzt. Dritter im Bunde ist der dicke Kabuto, der gewöhnliche Gegner einfach auffrist und mit Vorliebe Häuser oder Geschütze niedertrampelt. Bei argen Schwierigkeiten sorgt der große Kerl durch asexuelle Fortpflanzung per selbstgelegtem Ei für Unterstützung. Der geschlüpfte Spross hilft Papi Kabuto dann fleißig beim Zerstören. Zusammengehalten wird die wirre Geschichte von zahllosen Sequenzen in Spielgrafik, die gleichzeitig als Einweisung in die Missionen dienen. Damit Ihr bei den teils recht knackigen Einsätzen nicht verzweifelt, dürft Ihr jederzeit auf Memory-Card sichern. Ein orchestraler Soundtrack voller bombastisch arrangierter Stücke sorgt für die passende akustische Untermalung. *dm*



Teamarbeit: Als Meccaryn-Söldner könnt Ihr Euren Begleitern einfache Befehle wie 'Angriff' oder 'Zurückbleiben' geben.





Die schöne Delphi wehrt sich mit dem Bogen (oben), links gibt der weise Smartie Borjoyzee den Meccs Anweisungen.

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	74%
Spielspaß	80%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Unkonventionelles Action-Spektakel mit viel Abwechslung, technisch leider nicht ganz gelungen.

AB 12

ABGEMAGERT: Im Vergleich zur mittlerweile schon etwas betagten PC-Version haben die PS2-"Giants" deutlich Federn lassen müssen. Vor allem die recht grob geratenen Bodentexturen und die leider dezent stockende Bildrate fallen negativ ins Gewicht. Trotzdem begeistert der Titel Fans des etwas anderen Action-Spiels: Drei völlig verschiedene spielbare Parteien stellen Euch vor immer neue Herausforderungen, die Missionen sind stets interessant gestaltet und verlangen nicht nur stures Geballer, sondern oft auch überlegtes Vorgehen. Der eigenwillige Humor der Zwischensequenzen tut sein übriges, um Euch die Stimmung zu versüßen. Einzig der fehlende Multiplayer-Modus verdient Schelte, spannende Auseinandersetzungen zwischen Meccs, Delphi und Kabuto bleiben der PC-Gemeinde vorbehalten.



David Mohr

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Eine PC-Fassung ist bereits seit längerem erhältlich.



Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

Laden: Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

Versand:
Theo Kranz
e-tainment e.K.
Juliuspromenade 9/11
97070 Würzburg
Tel: 0931-32916-11
Fax: 0931-571606

Theo KRANZ ist zurück!



Bereits 1990 wurde Theo Kranz Versand zum ersten Mal zum Versandhändler des Jahres gewählt, und viele weitere Auszeichnungen folgten. Das Motto, das zum Erfolg führte, war eigentlich ganz einfach: Unsere Kunden zufriedenzustellen. Doch die beste Bestätigung für die Richtigkeit dieses Mottos sind die vielen Anrufe und Zuschriften ehemaliger Kunden mit dem Tenor: Wir vermissen 'unseren' Theo Kranz Versand, die Leistung, die Freundlichkeit und den Service. Dies gab den Ausschlag für mich, den Versandhandel wieder zu gründen. Wenn man eine Sache zum zweiten Mal anpackt, will man sie noch besser machen. Sie können uns dabei helfen. Denn der Mittelpunkt unseres Bemühens, das sind Sie, unsere Kunden!

Ihr Theo Kranz



Dreamcast

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
Dreamcast Bundle, inkl. UEFA Dream Soccer, Crazy Taxi, Tomb Raider 4		271,86	139,00

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
Controller original		58,58	29,95
Battery Pack + NT u. AutoAdapt.		58,58	29,95

Virtua Tennis 2 DM 87,91 € 44,95

Shen Mue 2 DM 87,91 € 44,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
90 Minutes		87,91	44,95
Headhunter		87,91	44,95
NHL 2K		19,46	9,95
Roadsters		29,24	14,95
Shenmue 2	Dez.'01	87,91	44,95
Sonic Shuffle		68,36	34,95
Virtua Tennis 2		87,91	44,95

PlayStation 2

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
PlayStation 2		598,48	306,00

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
Controller Dualshock 2 - orig.		58,58	29,95
Controller Jaguar Racing		35,11	17,95
Memory Card Original		87,91	44,95
Action Replay 2		87,91	44,95
DVD Region X		58,58	29,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
Ace Combat 4	Jan.'02	117,25	59,95
Airblade		117,25	59,95
Baldurs Gate Dark Alliance		117,25	59,95
Ben Hur	Feb.'02	107,47	54,95
Capcom vs. SNK 2	Dez.'01	127,03	64,95
Conflict Zone	Jan.'01	117,25	59,95
Crash Bandicoot		117,25	59,95
Deus Ex	Dez.'01	117,25	59,95
Devil May Cry	Dez.'01	119,21	60,95
DNA	Dez.'01	107,47	54,95
Drop Ship	Jan.'02	117,25	59,95
Evil Twin: Cyprien´s Chorn.	Dez.'01	107,47	54,95
F1 World Grand Prix	Dez.'01	107,47	54,95
FIFA 2002		119,21	60,95
Giants	Dez.'01	107,47	54,95
Grand Theft Auto 3		107,47	54,95
Spieleberater Grand Theft Auto 3		25,33	12,95
Half Life (dt.)		117,25	59,95

Devil May Cry DM 119,21 € 60,95

Silent Hill 2 DM 107,47 € 54,95

Top-Spiel des Monats

Jak and Daxter

PlayStation 2, Dez. '01

DM 117,25 € 59,95

PlayStation 2

Artikel	Termin	DM	€
Headhunter	Jan.'02	117,25	59,95
Jak und Daxter	Dez.'01	117,25	59,95
James Bond 007: Kreuzfeuer		119,21	60,95
Jer. McGrath Supercross´02	Dez.'01	117,25	59,95
Legends of Wrestling	Dez.'01	117,25	59,95
Metal Gear Solid 2	Feb.'02	117,25	59,95
No One Lives Forever	Dez.'01	117,25	59,95
Rayman M		97,69	49,95
Shadowman 2	Jan.'02	117,25	59,95
Shaun Palmer Pro Snowboarding		117,25	59,95
Silent Hill 2		107,47	54,95
Simpsons Road Rage	Dez.'01	119,21	60,95
Legacy of Kain: Soul Reaver 2		117,25	59,95
SSX Tricky		119,21	60,95
Time Crisis 2		117,25	59,95
Tony Hawks Pro Skater 3		117,25	59,95
UEFA Champ. L. 2001/2002	Dez.'01	107,47	54,95
WipeOut Fusion	Jan.'02	117,25	59,95
WWF Smackdown! 3 Just Bring It		117,25	59,95

007: Kreuzfeuer DM 119,21 € 60,95

Soul Reaver 2 DM 117,25 € 59,95

PS one

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
PSOne Harry Potter Edition		277,73	142,00

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
Memory Card LowBudget		19,46	9,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
Atlantis - The Lost Empire		58,58	29,95
Black & White	Jan.'02	87,91	44,95
Caesar's Palace 2000		29,24	14,95
Castlevania Chronicles		68,36	34,95
FIFA Football 2002.		97,69	49,95
Final Fantasy 9		68,36	34,95
Gunfighter - Legend of Jesse James		58,58	29,95
Harry Potter - Stein d. Weis.		97,69	49,95
Hidden & Dangerous		29,24	14,95
Medal of Honor: Underground -Plat.		48,80	24,95
Nicktoons Racing	Dez.'01	68,36	34,95
Sesamstrasse-Street Sports	Dez.'01	58,58	29,95
RTL Skispringen		58,58	29,95
Syphon Filter 3		87,91	44,95
Tony Hawk's Pro Skater 3	Dez.'01	87,91	44,95

Syphon Filter 3 DM 87,91 € 44,95

Hidden & Dangerous DM 29,24 € 14,95

GAME BOY ADVANCE

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
GameBoy Advance - versch.Farben		248,39	127,00

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
Linkkabel für 4 Spieler		29,24	14,95
Battery Pack + NT u. AutoAdapt.		29,24	14,95
Radio FM + Kopfhörer		25,33	12,95

Harry Potter DM 117,25 € 59,95

Advance Wars DM 87,91 € 44,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
Advance Wars	Jan.'02	87,91	44,95
Atlantis: Verlorene Stadt		87,91	44,95
Breath of Fire	Dez.'01	107,47	54,95
Donkey Kong Coconut Crack.	Dez.'01	87,91	44,95
Harry Potter - Stein d. Weisen		117,25	59,95
Mario Kart - Super Circuit		87,91	44,95
Planet der Affen		97,69	49,95
Spyro - Season of Ice		97,69	49,95
Wario Land 4		87,91	44,95
WWF Road to Wrestlemania		87,91	44,95

GAME BOY COLOR

Artikel	Termin	DM	€
Harry Potter - Stein d. Weisen		87,91	44,95
Pokemon Crystal Edition		78,14	39,95
Zelda: Oracle of Ages/Season		68,36	34,95

NINTENDO 64

Software

Artikel	Termin	DM	€
Banjo & Kazooie		87,91	44,95
Banjo-Tooie		136,81	69,95
Conker's Bad Fur Days		136,81	69,95
Mario Party 3		107,47	54,95
Mario Tennis		78,14	39,95
Mickey's Speedway USA		136,81	69,95
Paper Mario		136,81	69,95
Pokemon Snap		107,47	54,95
Pokemon Stadium 2		136,81	69,95
Tony Hawk's Pro Skater		107,47	54,95

DVD VIDEO

Titel	FSK	DM	€
The 6th Day	(FSK: 16)	58,58	29,95
Ein Königreich für ein Lama	(FSK: o.A.)	58,58	29,95
Meine Braut, ihr Vater u. ich	(FSK: 12)	48,80	24,95
Die Mumie kehrt zurück	(FSK: 12)	68,36	34,95
Nur noch 60 Sekunden	(FSK: 16)	58,58	29,95
Save the last Dance	(FSK: 6)	58,58	29,95
Scary Movie	(FSK: 16)	58,58	29,95
Simpson Season 1 Box	(FSK: 12)	78,14	39,95
Star Wars Episode 1	(FSK: 6)	58,58	29,95
Was Frauen wollen	(FSK: 12)	48,80	24,95

Legende

- **Sonderangebot**
- **Portofreie Sonderlieferung:** Keine Verpackungs- und Versandkosten, lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die NN-Gebühren.
- **Top-Titel**
- **Budget-Titel:** Toptitel zum kleinen Preis
- **Neuerscheinung**
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT: Unser besonderer **Schnellservice**: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch **am gleichen Tag** unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei**°! Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen höchstens Portogebühren für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei**°!

Versandkosten innerhalb Deutschlands: **Post** Nachnahme: € 2,95 (DM 5,77) zzgl. Nachnahmegebühr, **UPS** Nachnahme: € 9,95 (DM 19,46). Bei **Vorkasse** (nur Euroscheck bis € 200,- (DM 391,17): € 2,95 (DM 5,77).

Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. °gilt nicht für Ausland. Fordern Sie unser kostenloses Magazin mit an Sie adressiertem und mit € 1,53 (DM 3,-) frankiertem Rückumschlag (DIN C 5) an!

Händleranfragen erwünscht!

Fax: 0931 - 32 916 15

Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10[00] Uhr-20[00] Uhr, Sa: 10[00] Uhr-16[00] Uhr):

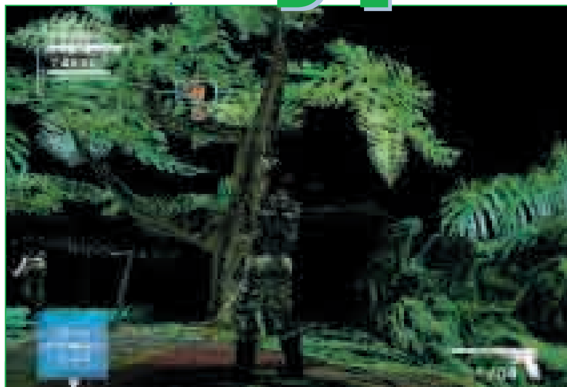
0931 - 32 916 11

oder: 0931-57 1604

www.tk-etainment.de

ENTWICKLER: Sony Bend, USA (www.playstation.de)

Syphon Filter 3



Fallobst: Während Lian schon mal voranpirscht, pflückt Ihr feindliche Terroristen aus den Bäumen.

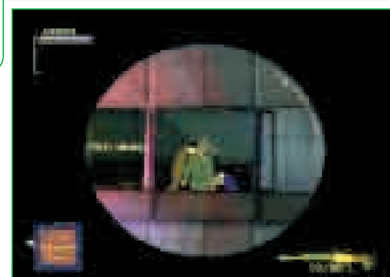


Wachtürme sind gefährlich, denn deren Besatzung versteht sich oft besonders gut auf todbringende Einzeltreffer.

Wir erinnern uns: Am Ende von "Syphon Filter 2" trauerten Gabe Logan und seine Partnerin Lian Xing um ihre Helferin Teresa, die kurz vor dem entscheidenden Endkampf vom Obermotz kaltblütig gemeuchelt wurde. Doch damit sollte die Saga um den tödlichen Kampfvirus kein Ende nehmen: Die wahren Hintermänner konnten immer noch nicht gefasst werden, dafür landen Gabe und Lian unversehens vor dem Senatsausschuss. Sie sollen die Verantwortlichen sein, die den 'Syphon Filter' überhaupt erst in Umlauf gebracht haben. Parallel zu den Anhörungen, in denen unsere Helden Auskunft über frühere Abenteuer geben, müsst Ihr in der Gegenwart die Drahtzieher aufspüren.

Zum Abschluss der "Syphon Filter"-Trilogie bedient sich Sony einiger Ideen der "Tomb Raider"-Serie: Wie bei deren bislang letztem Teil ("Die Chronik") sind nämlich einige der 19 Missionen in der Vergangenheit angesiedelt. So seid Ihr z.B. in Costa Rica auf einer Drogenfarm unterwegs und spielt das erste Zusammentreffen Gabes mit dem deutschen Terroristen Erich Rhoemer (bekanntlich der Obermotz aus der ersten Episode) nach. Außerdem erfahrt Ihr erstmals, wie Lian und Logan sich in Afghanistan beim gemeinsamen Kampf gegen die russische Besatzungsarmee kennenlernten. Eine aktive Premiere feiern mehrere Charaktere, die Ihr bislang nur als Nebenfiguren kanntet: Mit Lawrence Mujari befreit Ihr Sklaven aus einer südafrikanischen Mine, während eine vierte Person (die hier aus Spannungsgründen nicht verraten werden soll) in den verschneiten Bergen von Montana unversehens zwischen die Fronten einer Redneck-Sekte und gesetzesabtrünnigen Regierungsbeamten gerät. In der Gegenwart wiederum führen Euch die Ermittlungen u.a. nach England, das australische Outback und zu guter Letzt zurück nach Washington.

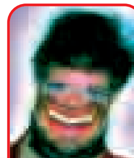
An der Steuerung wurde nichts geändert: Wie gehabt benötigt Ihr zwar etwas Eingewöhnung aufgrund der dezent komplexen Joypad-Belegung, danach könnt Ihr aber bequem um Ecken spähen, Euch hinter Barrikaden verstecken und weit entfernte Gegner mittels Zoom ins Visier nehmen. Zudem versüßen in einigen Einsätzen neue Waffen und Extras Euer Pixelleben: Mit Minen gespickte



Ein Schuss und fertig: Sniper-Waffen machen Euch das Leben leicht, aber auch die normalen Wummen sind nicht ohne.

***Während unsere Testversion** noch mit englischen Texten und Sprachausgabe ausgestattet war, soll die endgültige Fassung nun doch noch deutsch synchronisiert werden. Allerdings ist laut Sony geplant, diesmal eine Sprachwahl einzubauen – hoffen wir also das Beste. Keine Sorge müssen sich Fans aber auf jeden Fall um die Farbe des Bluts machen: Das bleibt wie bereits beim Vorgänger lebensecht rot.*

EIGENTLICH IST "SYPHON FILTER 3" nicht viel mehr als eine verkappte Missions-CD, Fans der Serie können damit aber durchaus zufrieden sein. Immerhin sind trotz der inzwischen sichtlich angestaubten Technik einige nette Szenerien dabei, gerade der Dschungel gefällt mit überraschend überzeugender Pflanzenoptik. Die neuen Charaktere erweisen sich dagegen trotz netter Ansätze als spielerisch nebensächlich: Ob Ihr mit Mann oder Frau unterwegs seid, ist eigentlich ziemlich egal. Einige Kritikpunkte sorgen zudem dafür, dass Teil 3 nicht ganz den Vorgänger erreicht: Die FMV-Sequenzen sind zwar schöner gerendert, die Story selbst ist aber reichlich schlapp. Die angestrebte Rückkehr zu mehr Action und weniger Schleichen führt dazu, dass die einzelnen Missionen etwas gleichförmig ausfallen. Zudem rauschen Veteranen trotz einiger fieser Stellen deutlich schneller durch das Spiel: Gerade die neue 'Eraser'-Wumme erweist sich gelegentlich als zu mächtig. Eine schlichte, aber unterhaltsame Ergänzung stellen dagegen die umfangreichen Minispiele dar. Fans greifen bedenkenlos zu, neue Anhänger gewinnt Gabe mit diesem Abenteuer aber kaum.



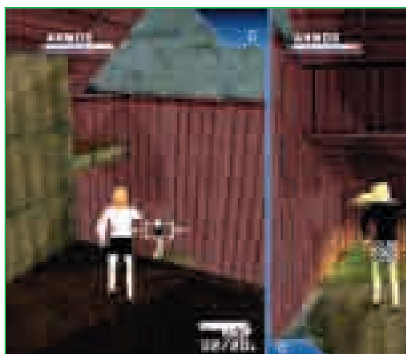
Ulrich Steppberger

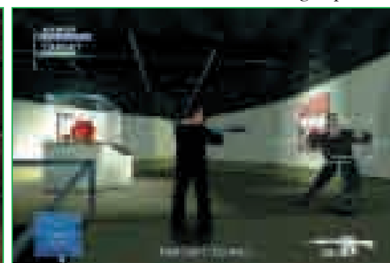
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	65%
Spielspaß	83%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Packende Agenten-Action mit kleinen Mängeln: Technisch herrscht Stillstand, dafür gibt's nette Minispiele.

AB 18





Liebgewonnene Oldie-Arenen gibt's beim Splitscreen-Duell (links) und in den kurzen Einzelaufträgen (oben).

ANDERE VERSIONEN

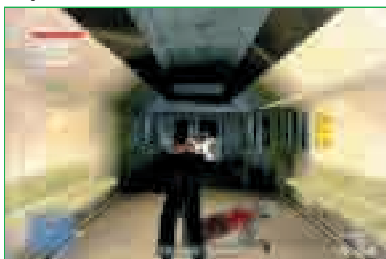
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Syphon Filter 2" wurde in MAN!AC 5/2000 mit 85% Spielspaß bewertet.


Lian langt zu: Die chinesische Ex-Spionin ist nach wie vor nicht gerade zimperlich.

Landstriche durchquert Ihr vorsichtig mit Hilfe eines Detektors, der Euch warnt, wenn Ihr zu nahe an die Sprengkörper kommt. Besonders nützlich ist das russische Knarrenmodell AU 300: Dieser streng geheime Prototyp ermöglicht es nämlich, Feinde durch solide Objekte hindurch zu erschießen. Mit Hilfe des aufgesetzten Fernrohrs erkennt Ihr menschliche Konturen auch hinter Beton und Stahl – gerade der berühmt-berüchtigte Kopfschuss fällt so deutlich leichter. Außer insgesamt 19 Aufträgen, in denen Ihr bei guter Leistung Cheats und Extras freischaltet, wird ein weiters Mal der Zweispieler-Splitscreen geboten: Hier duelliert Ihr Euch in verschiedenen, teilweise den Vorgängern entliehenen Arenen mit einem Kumpel. Ausschließlich für Solisten gedacht sind die neu hinzugekommenen Minispiele: Dabei handelt es sich um arcadelastigere Kurz-Missionen, in denen Ihr ein spezielles Einsatzziel zu erfüllen habt wie z.B. die Elimination einer Anzahl Gegner, das saubere Umlegen eines bestimmten Kontrahenten mittels Scharfschützengewehr oder den heimlichen Schmuggel eines Koffers aus einem Gebäude. *us*

Fortsetzung folgt?

"Syphon Filter 3" ist definitiv der letzte Teil der Agentenreihe auf der PSone, über eine Weiterführung der Serie auf PS2 wurden noch keine Ankündigungen gemacht – trotzdem: Wer beim Abspann lange genug ausharrt, dem wird schnell klar: "Gabe Logan will return..."


Showdown in der U-Bahn: Übersteht Ihr die Terroristenhorden, wartet am Schluss eine alte Bekannte auf Euch...


Vorsicht, Falle: Den Vorarbeiter solltet Ihr ausnahmsweise nicht eliminieren.

ENTWICKLER: Yuke's, Japan (www.thq.de)

WWF Smackdown: Just Bring It



Waffeneinsatz ist bei 'Falls Count Anywhere'-Begegnungen, hier im WWF-Restaurant in New York, durchaus gestattet.



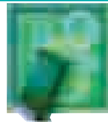


Viel los im Ring: Beim 'Royal Rumble' (links) prügeln sich bis zu acht Recken gleichzeitig, normale Matches (oben) laufen geordneter ab.



Catfight im Käfig: Das angeblich schwache Geschlecht zeigt sich hier ganz und gar nicht von der verletzlichen Seite.

***Wer die WWF** im Fernsehen genießen will, kommt um den Zahlsender Premiere nicht herum: Wie mittlerweile gewohnt wurde die Wrestling-Liga Anfang des Jahres wegen schwacher Einschaltquoten von einem frei empfangbaren Privatsender aus dem Programm gekippt – zuletzt geschehen auf TM3. Bei Premiere wiederum laufen derzeit leider nur die zweitrangigen Sendungen wie 'Heat' und 'Jakked', die sich auf meist unwichtige Matches beschränken, sowie einige Pay-per-Views. Diese wiederum nerven durch Zensurmaßnahmen: Das Umschalten auf Schwarz-Weiß-Optik, sobald ein Kämpfer blutet, ist jedenfalls nicht nachvollziehbar – beim Boxen ist sowas selbst auf öffentlich-rechtlichen Kanälen irrelevant.*



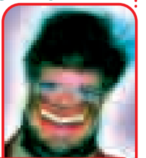
Während die WWF derzeit mal wieder lediglich auf Premiere ein vergleichsweise kümmerliches TV-Dasein fristet, sorgt THQ an der Konsolenfront für Nachschub: Die dritte Folge von "WWF Smackdown", diesmal mit dem Untertitel "Just Bring It" versehen, lässt Sports-Entertainment-Fans erstmals auf der PS2 ans Werk gehen.

Das bewährte Grundprinzip wurde nicht verändert: Wrestling-Veteranen fühlen sich dank der zu den Vorgängern identischen Steuerung sofort heimisch, spektakuläre Aktionen und die wuchtigen 'Smackdown'-Moves gelingen auch ohne komplizierte Joypadverrenkungen. Mit markanten Gesten bringt Ihr zudem das Publikum ebenso in Wallung wie durch den Missbrauch von Stühlen oder Leitern als Waffen. Rund 40 Muskelprotze der WWF-Riege stehen zur Wahl, darunter natürlich sämtliche Superstars wie The Rock, Triple H oder 'Stone Cold' Steve Austin. Für weibliche Reize sorgen zudem u.a. der Rotschopf Lita, Blondine Trish Stratus oder Landei Molly Holly. Eine Hand voll Muskelprotze lässt sich zudem noch freispielen.

Neben einzelnen Showkämpfen tretet Ihr zu einer kompletten Wrestler-Karriere an: Dabei werden sämtliche Fernseh-Sendungen wie 'Raw' und 'Smackdown' sowie alle Pay-Per-Views bestritten. Nicht immer seid Ihr bereits für ein Match eingeplant und bummelt deshalb hinter den Kulissen in der Ego-Perspektive herum: Dabei trefft Ihr auf Offizielle oder Konkurrenten und führt Gespräche, aus denen sich neue Gelegenheiten und Story-Abzweigungen wie die unverhoffte Chance auf einen Titel entwickeln. Mit rund 70 Match-Varianten stehen praktisch alle derzeit erdenklichen Kombinationen parat: Neben gewöhnlichen Single- und Tag-Team-Kämpfen warten u.a. harte Käfig- oder Handicap-Duelle. Rabiater wird's bei der Hardcore-Variante, wo Ihr Euch ohne Regeln und durch sämtliche Backstage-Bereiche kloppt. Dank PS2-Power gewinnt nun auch der 'Royal Rumble' an Flair: Bei diesem Ausscheidungskampf tummeln sich jetzt bis zu acht Kämpfer gleichzeitig im Ring.

Reichen Euch die Original-Stars nicht aus, bastelt Ihr Euch kurzerhand im Editor einen Frischling: Dabei dürft Ihr jede Kleinigkeit im Aussehen modifizieren und Eurem Liebling eigene Siegesposen und Moves verpassen. So viele Details haben allerdings auch ihren Preis: Ein Spielstand belegt über 4 MB Eurer Memory Card. *us*

VIEL LICHT, ETWAS SCHATTEN: Wrestling-Fans werden auch vom neuen "WWF Smackdown" hervorragend bedient. Bis Ihr alle Matchvarianten auch nur ausprobiert habt, geht viel Zeit ins Land, besonders der 'Royal Rumble' wird durch die größere Kämpferzahl endlich richtig stimmungsvoll. Auch der aufgebohrte Story-Modus kann trotz dezent reduzierter Charakterriege noch mehr überzeugen als bisher, allerdings hätte das Herumlaufen hinter den Kulissen ruhig etwas weniger haklig ausfallen dürfen – wieso auf analoge Steuerung komplett verzichtet wurde, leuchtet mir nicht ein. Überhaupt hätte ich mir bei der technischen Umsetzung noch mehr Sorgfalt gewünscht: Der neu hinzugekommene englische Matchkommentar klingt zwar besser als das tumbe Gebrabbel der deutschen TV-Pappnasen, wiederholt sich aber oft und fällt reichlich uninspiriert aus. Zweischneidigkeit auch bei der Optik: Abwechslungsreiche Kulissen und zahlreiche authentische Details sind eine feine Sache, dafür fallen die Kämpfer etwas klobig aus und bewegen sich gelegentlich steif. Trotzdem: Wer mit den Showkämpfen etwas anfangen kann, sollte sich "Just Bring It" beruhigt gönnen.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Spielspaß
THQ	85%
SYSTEM	
PS2	
ZIRKA-PREIS	
120 Mark	
GRAFIK / SOUND	
73% / 72%	

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Umfangreiches Wrestling-Epos mit zahllosen Match-Varianten und bombastischem Editor. Nur technisch eine Spur zu bieder.

AB 12





Egal ob Ihr im Backstage-Bereich wandert (links) oder eigene Kämpfer (oben) bastelt: Für Abwechslung ist gesorgt

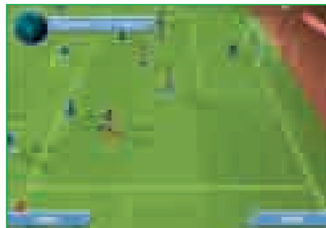
ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der PSone-Vorgänger "WWF Smackdown 2: Know Your Role" wurde in MAN!AC 12/2000 getestet (Abwertung auf 84% Spielspaß).

ENTWICKLER: Rage, England (www.rage.com)

David Beckham Soccer

Besser kann die Lizenz für ein Fußballspiel nicht ausfallen – zumindest in England: Dort ist Mr. Posh Spice nach seinem Tor gegen Griechenland nun endgültig ein Kickergott, während hierzulande kaum jemand wegen ihm diesen PSone-Titel kaufen wird. Zumal schon beim Anstoß ein merkwürdiges Déja-Vu-Gefühl aufkommt, denn eigentlich handelt es sich bei dem Rage-Produkt um nicht viel mehr als eine kaum veränderte Fassung des über zwei Jahre alten "UEFA Striker" – das war seinerzeit zwar ziemlich gut und macht auch heute noch Spaß, kommt aber inzwischen etwas veraltet daher.



Jetzt ein Pass nach innen und die Führung ist nah – sofern Ihr die Ballannahme nicht verstolpert.

Echte Neuheiten gibt es wenige: Im Arcade-Modus müsst Ihr bestimmte Herausforderungen bestehen (wie das Schießen zweier Tore), zudem gibt's eine Beckham-Biographie. Keine Sensation also, aber wer eine simple Alternative zu "ISS" oder "FIFA" sucht, liegt richtig. *us*

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 71% SOUND: 65%

Spielspaß 75%

Technisch altbackene und zum Vorgänger kaum veränderte, aber trotzdem spaßige Kickerei.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 6

ANDERE VERSIONEN
Den Test der GBA-Umsetzung findet Ihr auf Seite 92 dieser Ausgabe.

ENTWICKLER: Teque Software, USA (www.tequesoftware.com)

Newcomer

Wer bei den RTL2-"Popstars" frühzeitig gescheitert ist oder sich gar nicht erst um eine Teilnahme bemüht hat, darf's beim Bandmanager-Simulator "Newcomer" erfahren: Das Musikgeschäft ist einfach grausig. In einem nüchternen Hauptmenü klickt Ihr Euch durch belanglose Optionen und stolpert mit Euren maximal fünf Schützlingen von Trainingssessions zu Studioaufnahmen bis hin zu Auftritten in Clubs. Optisch wird alles auf Sparflamme gekocht, lediglich die Konzerte lassen ein Minimum an grafischem Aufwand erkennen, ohne dabei tatsächlich interessant auszusehen. Musikalisch wird ebenfalls nichts geboten: Vorgefertigte Songs existieren nicht, Eigenkompositionen müssen mühsam in einem kläglichen "Music 2000"-Abklatsch zusammengepopelt werden.



Traurig, aber wahr: Dieser kümmerliche Auftritt Eurer Band ist grafisch das Höchste der Gefühle.

Zu allem Überfluss lässt "Newcomer" jegliche Logik vermissen: Was auch immer Ihr anstellt, der tatsächliche (Miss-)Erfolg Eurer Band wird scheinbar zufällig ausgewürfelt, denn ein Einfluss Eurer Aktionen ist kaum zu erkennen. Somit bleibt eine nette Grundidee, die durch die stümperhafte Umsetzung grausam misshandelt wird – bleibt lieber inaktiv und guckt Viva. *us*

HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 44% SOUND: 52%

Spielspaß 33%

Miese Popstar-Simulation, die allein durch die konsequent üble Ausführung und fade Aufmachung verblüfft.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

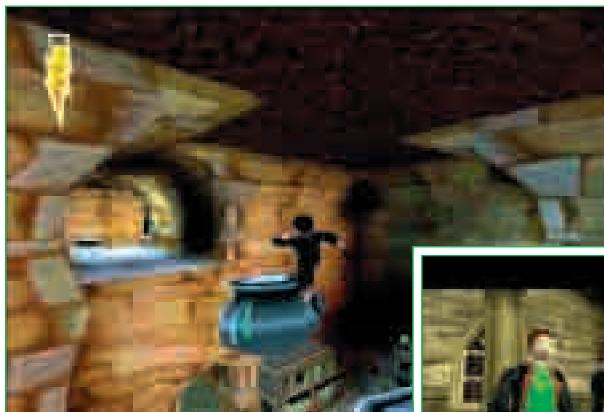
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: ARGONAUT, ENGLAND (WWW.EAGAMES.EA.COM)

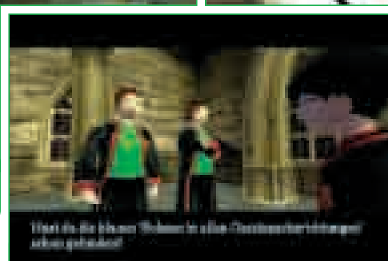
Harry Potter & Der Stein der Weisen



Über den sagenhaften Erfolg der Romane um Zauberlehrling Harry Potter muss man nicht mehr viele Worte verlieren. Sage und schreibe 100 Millionen Exemplare der mittlerweile vierteiligen Märchenkrimi-Saga sind seit 1997 über internationale Verkaufsfstresen gewandert. Für die Autorin Joanne K. Rowling kam der plötzliche Durchbruch völlig überraschend: Der Sage nach befand sich die ehemalige Englischlehrerin frisch geschieden und alleinerziehend am Rande des sozialen Aus, als Ihr eines verregneten Nachmittags die entscheidende Eingebung kam. Über einer Tasse Espresso und einem Glas Wasser brütend wurden Großteile des Ur-Manuskripts an jenem Tag in einem heruntergekommen Café fertiggestellt…



Kein Problem, Potter: Dank Auto-Sprung-Funktion müsst Ihr nur noch die Richtung anpeilen.



Wegezoll: Sammelt Ihr genügend Bohnen ein, offenbaren Euch die Weasley-Zwillinge Passwörter für geheime Schlossabschnitte.



Zaubern leicht gemacht: Harrys Stab beschwört stets automatisch die geforderte Magie-Variante.



Zum Filmstart versucht der berühmteste Magie-Lehrling der Welt, auch das PSone-Publikum zu verzaubern. Mit der Versoftung der millionenschweren Lizenz beauftragte EA die Briten Argonaut, die bereits mit Disney-Umsetzungen wie “Aladdin: Nasiras Rache” oder “Ein Königreich für ein Lama” ein mehr oder weniger geschicktes Händchen mit Spielen für eine junge Zielgruppe bewiesen haben.

Im Gegensatz zu obigen 32-Bit-Vorgängern ist “Harry Potter und der Stein der Weisen” jedoch nicht als reinrassiges Jump’n’Run, sondern als kunterbunter Genre-Mix angelegt. Nach elf Jahren Terror-Herrschaft durch die fettleibige Stieffamilie Dursley beginnt Harrys Abenteuer mit der Ankunft in der Zauberschule Hogwarts. Und dort kann er seinen neuentdeckten Freiheitsdrang sogleich voll ausleben: Aus der Third-Person-Ansicht streunt der Nickelbrillen-tragende Krauskopf durch zahllose steinerne Hallen, Geheimgänge, unterirdische Verliese und weitläufige Waldgebiete. Allerdings sind dem kindlichen Kuttenträger nicht gleich alle Bereiche des riesigen Hogwarts-Anwesens zugänglich. Viele Türen öffnen sich erst, wenn Ihr zuvor im Unterricht bestimmte Zaubersprüche gelernt oder Schlüssel gefunden habt. Obligatorische Sprungeinlagen über Bücherragale und schwebende Tische meistert Harry wie “Zelda”-Held Link automatisch, sobald Ihr deren Kante erreicht. Auf Knopfdruck schwingt Ihr zudem den Zauberstab, mit dem nicht nur tumbe Trolle oder klapprige Ritterrüstungen verscheucht werden, sondern der Digi-Potter auch Gegenstände zum Schweben bringt. Der Ablauf orientiert sich vage an der Buchvorlage, entsprechend trefft Ihr bei Euren Streifzügen auf zahlreiche alte Bekannte wie Mitschüler Ron, Wildhüter Hagrid oder Erzfeind Draco Malyfoy. Eine gelegentliche Runde Besensport, genannt Quidditch, darf natürlich nicht fehlen: Auf dem Rücken des Haushaltsfreunds braust Harry durch Leuchtringe, um im rechten Moment den Goldenen Schnatz zu fangen. *cg*



Auf der Hut vor Hausmeister Filch: Mit dem Tarnmantel seines Vaters schleicht Harry durch die verbotenen Bereiche Hogwarts’.

ALS BEKENNENDER POTTER-FAN WAR ICH AUF ARGONAUTS VERSOFTUNG besonders gespannt. Optisch kocht Harrys Videospieldebüt mit Simpel-Texturen, hässlichen Polygon-Recken und teilweise extremen Ruckeleinlagen auf Sparflamme, dafür lauscht Ihr aufwändig orchestrierten Musikschnipseln und gelungener deutscher Sprachausgabe. Spielerisch gibt’s wenig Neues: Einfache Pseudo-Sprungeinsätze (Harry hüpft automatisch), simple Bemani-Einlagen beim Erlernen magischer Sprüche und unspektakuläre Flugeinlagen fordern kaum Pad-Beherrschung – selbst ungeübte Zocker haben an einem ruhigen Nachmittag alle Geheimnisse Hogwarts’ entdeckt. Insgesamt ein ordentlicher, aber höchst unspektakulärer Genre-Misch-Masch, an dem zumindest die zahllosen Anhänger des Zauberlehrlings Spaß haben dürften.



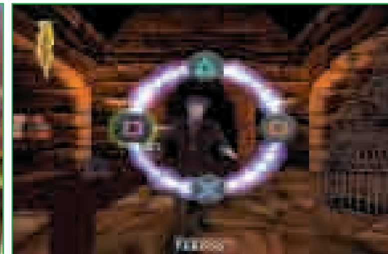
Colin Gäbel

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	72%
Spielspaß	64%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Nettes Action-Abenteuer mit Micker-Optik und niedrigem Schwierigkeitsgrad – für eiserne Potter-Fans reizvoll.





Die Quidditch-Spiele sind enttäuschend simpel ausgefallen. Oben lernt Ihr via Bemani-Einlage einen neuen Zauber.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC- sowie Game-Boy-Color und -Advance-Umsetzungen existieren.

ENTWICKLER: SMILEBIT, JAPAN (WWW.BIGBEN-INTERACTIVE.COM)

90 Minutes



Bei Torschüssen und Flanken könnt Ihr die Wucht des Antritts via Powerleiste bestimmen, die Kopfballstärke bestimmt die CPU.



Fußball-Fans hatten es auf dem Dreamcast mangels Masse und Klasse schon immer schwer. Leider ändert Smilebits "90 Minutes" wenig an diesem Zustand...

Anders als bei Segas Spielhallenkickerei "Virtua Striker" könnt Ihr nicht nur das Leder durch die Gegend treten, sondern auch eine ganze Reihe an Einstellungen vornehmen. Vor oder während der Austragung bestimmt Ihr Formation, Angriffs- bzw. Defensivstrategie oder lasst einzelne Kicker zur Manndeckung übergehen. Auch bei der Teamauswahl herrscht Vielfalt: So stehen Euch 32 National- und 110 Vereinsmannschaften zur Verfügung. In einem Editor dürft Ihr zudem die Namen der Fußballprofis auf den neuesten Stand bringen oder eigene Clubs zusammenbasteln.

Wollt Ihr nicht gleich in einem Wettbewerb antreten, empfiehlt sich das Training, wo Ihr neben den Standardsituationen auch Angriffsstrategien oder Elfmeter übt. Fühlt Ihr Euch fit genug, tretet Ihr zur WM an, macht beim Europapokal mit oder spielt in einer der Nationalligen. Bei letzterem Modi gibt's neben der Bundesliga auch spanische, französische, englische und italienische Divisionen. Wenn Euch diese Varianten nicht reichen, bastelt Ihr Euch einfach einen eigenen Wettbewerb zusammen, ob K.O.- oder Punktesystem bleibt Euch überlassen. Wie gewohnt dürft Ihr bis zu drei Kumpels zum Mehrspielerkick vor den Bildschirm laden. *sb*

SEGA BLEIBT WEITERHIN TORLOS: Leider reiht sich auch "90 Minutes" in die Riege der mäßigen Dreamcast-Kickereien ein. Zwar ist die Auswahl an Wettbewerben und Strategien groß, aber beim Rest sieht's düster aus. So ist die Grafik mit ihren lieblos gestalteten und wenig detaillierten Stadien ziemlich simpel ausgefallen. Zudem hemmen zeitweise Slowdowns den eigentlich zügigen Spielablauf. Der größte Witz ist aber die Intelligenz von Gegnern und Teamkollegen. Selbst in der höchsten Schwierigkeitsstufe versemmeln Weltklassekicker sichere Bälle. Zudem streiten sich manchmal fünf Eurer Spieler gleichzeitig um den Ball – so dilletantisch geht's nicht mal in der Kreisliga zu. Selbst ausgehungerte Ballkünstler sollten lieber die Finger von Segas Kickerei lassen.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER Sega
SYSTEM Dreamcast
ZIRKA-PREIS 90 Mark
GRAFIK 52% **SOUND** 54%

Spielspaß 45%

Eigentor: Unsägliche KI und mäßige Optik ersticken die Freude am runden Leder im Keim.



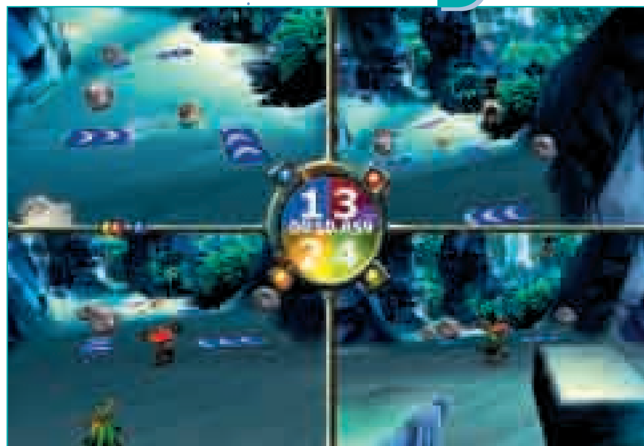
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



ENTWICKLER: Ubi Soft, Frankreich/Italien (www.ubisoft.de)

Rayman M



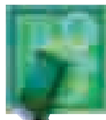
Zu viert rennt es sich doch besser: Schließlich teilt Ihr mit Euren Kontrahenten die gleichen technischen Vor- und Nachteile.



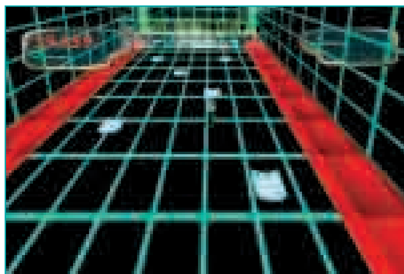
Bruzzeln oder gebruzzelt werden: Im Kampf ist der schnelle Einsatz aller möglichen Waffen entscheidend.

Keine Abenteuer:

Im Gegensatz zu anderen Firmenmaskottchen, deren Mehrspieler-Eskapaden entweder mit einem Brettspiel (Mario und Sonic) oder einer schlichten Hintergrundgeschichte (Crash Bandicoot) verknüpft wurden, geht es bei "Rayman M" ohne Schnörkel zur Sache – wieso eigentlich gerannt und gekämpft wird, bleibt also ungeklärt.

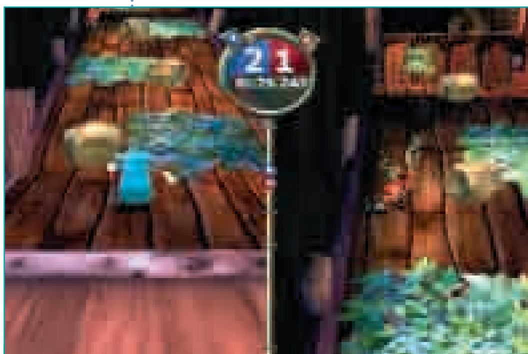


Der gliederlose Hüpfheld ist zurück: Diesmal teilt er das Rampenlicht mit Freunden und Feinden bei "Rayman M" – M wie 'Multiplayer'.
Bis zu vier Teilnehmer treffen sich zum Wettkampf: Je zwölf Rennstrecken und Kampfarenen (sowie einige Bonusabschnitte) stehen, in mehrere Schwierigkeitsstufen aufgeteilt, zur Wahl und sind allesamt an bekannten Schauplätzen angesiedelt. So tretet Ihr z.B. an der abendlichen Dämmerküste an, durchforstet das Piratenschiff oder findet Euch im Palast der Fee Ly ein – "Rayman Revolution"-Spieler fühlen sich sofort wieder heimisch. Auch unter den acht Teilnehmern tummeln sich liebgewonnene Gestalten: Neben Rayman selbst dürft Ihr u.a. als sein gutmütiger Kumpel Globox oder mit einem Kleinling-Duo ran.
Um alle Wettbewerbe anwählen zu können, müsst Ihr sie als Solosportler freischalten: Den Spitzenplatz auf dem Podest machen Euch drei CPU-Gegner streitig, die Ihr je nach Spielmodi auf andere Weise hinter Euch lassen solltet. Simpel ist die Aufgabenstellen bei normalen Rennen: Kommt als Erster ans Ziel, indem Ihr Pistenbesonderheiten wie Beschleunigungsstreifen nutzt, durch flinkes Umlegen von Schaltern den anderen den Weg verbaut oder mit Hilfe schwebender Ringe Abkürzungen entdeckt. Alternativ versucht Ihr Euch im 'Lums'-Einzelduell, bei dem Ihr nicht nur siegen, sondern auch noch genug Leuchtkörper sammeln müsst, oder alleine beim 'Popolopoi', in dem Ihr durch das Fangen von Schmetterlingen das ablaufende Zeitlimit verlängert.
Die zweite Spielvariante sind Kämpfe im besten Shooter-Stil: Hier tummelt Ihr Euch in einer großen Arena und müsst je nach Vorgabe entweder eine bestimmte Anzahl Lums ergattern, Eure Gegner oft genug treffen oder eine Leuchtfliege für eine Weile schadlos mit Euch herumtragen. Habt Ihr menschliche Kontrahenten zur Hand, dürft Ihr natürlich im Splitscreen gegeneinander antreten. Für bis zu vier Spieler stehen sämtliche Kampfvarianten parat, bei den Rennen habt Ihr die Wahl zwischen einem normalen Duell um den ersten Platz oder der 'Kill Time': Hier fliegt jeder raus, der am Checkpunkt einen vorgegebenen Rückstand überschreitet. *us*





Speziell für Solisten gedacht: Die Schmetterlings-Sammelei (oben) und die hektische Flucht vor einer nahenden Wand (links).



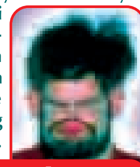
Gleich ist Globox platt: Im Gegensatz zum Robo-Pirat hat er die rollenden Tonnen noch vor sich.

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	67%
Spielspaß	63%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Leidlich unterhaltsames Mehrspieler-Renn- und Kampfspiel: Für Solisten schnell zu nervig.

KEIN HAPPY-END: Eigentlich klingt die Idee, in der märchenhaften "Rayman"-Welt einen partytauglichen Mehrspieler-Titel anzusiedeln, ja nicht schlecht. Allerdings haben die Entwickler aus dem großen Potenzial entschieden zu wenig rausgeholt. Was hilft die eigentlich liebevolle Umsetzung der "Rayman"-Szenarien, wenn die bunte Grafikpracht dafür selbst bei geringem Gegneraufkommen häufig ins Ruckeln kommt? Wer braucht schon zwei Klingenbart- oder Henchman-Varianten als Spielfiguren, wenn dafür Murfy und Ly fehlen? "Rayman M" ist zwar eindeutig als Splitscreen-Spaß ausgelegt und kann dabei auch einigermaßen überzeugen – zum Freischalten müsst Ihr Euch aber trotzdem allein durch die Level quälen, und das ist frustig: Gerade bei den Kämpfen seht Ihr im Chaos oft kein Land mehr. Die Rennen wiederum verkommen wegen der knackigen Gegner zu sturem Auswendiglernen der Abkürzungen, ohne die kaum eine Siegchance bleibt. Außerdem hätte ich mir noch mehr Abwechslung im Spielablauf gewünscht: Statt vieler verschiedener, origineller Duelle wie z.B. bei "Crash Bash" werden nur immer die zwei gleichen Prinzipien wiederholt.



Ulrich Steppberger

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Blitz Games, USA
(www.universalinteractive.de)

Die Mumie kehrt zurück

Basierend auf der Filmvorlage macht Ihr Euch wahlweise als Imhotep oder O'Connell auf die Suche nach dem Skorpionkönig. Wie in "Tomb Raider" erforscht Ihr große, ordentlich texturierte Level. Imhotep geht mit Magie, O'Connel mit Pistolen auf seine Gegner los. Leider nerven die misslungene Steuerung und die peinliche Eindeutschung – dank atmosphärischer Optik werden hartgesottene Abenteurer dennoch bei Laune gehalten. *sb*

Hersteller	Vivendi
System	PS2
Zirka-Preis	120 Mark
Grafik	69%
Sound	50%
Spielspaß	62%

Heftige Steuerungsmängel trüben den Mummenschanz; Rätsel, Atmosphäre und Leveldesign sind dagegen überdurchschnittlich.

ENTWICKLER: Inland Prod., USA
(www.inlandprod.com)

Arctic Thunder

Automatenumsetzungen, die die Welt nicht braucht: Bei Midways "Arctic Thunder" flitzt Ihr mit Schneebobs über ein Dutzend Pisten und lasst zahllose Extras auf Eure Kontrahenten los. Dummerweise ist die Kursführung so chaotisch und die rucklige Optik so unübersichtlich, dass die Rennen in der Regel zum lustlosen Blindflug verkommen – da rettet auch der Splitscreen für zwei Spieler nichts mehr: Finger weg! *us*

Hersteller	Midway
System	PS2
Zirka-Preis	120 Mark
Grafik	43%
Sound	56%
Spielspaß	36%

Hektisch, unübersichtlich und einfach schlecht: Eine witzlose Schneebob-Raserei, die man am besten ignoriert.

ENTWICKLER: Capcom, Japan
(www.capcom.com)

One Piece Mansion

Im "One Piece"-Hotel geht es rund: Ständig wollen neue Mieter einziehen, denen Ihr die passenden Zimmer zuweisen müsst. Je nach Charakter fließen nämlich positive und negative Schwingungen zu den Nachbarn und beeinflussen deren Stimmung. Trotz schwacher Grafik fällt die latent hektische Knobelei recht niedlich aus. Allerdings hat man im Story-Modus bei der Levelzahl kräftig gespart, wodurch das Ganze leider etwas zu schnell langweilig wird. *us*

Hersteller	Capcom
System	PSone
Zirka-Preis	90 Mark
Grafik	44%
Sound	59%
Spielspaß	65%

Originelle Anime-Lizenz-Knobelei für flinke Denker: Grafisch unterdurchschnittlich und mit recht begrenztem Umfang.

ENTWICKLER: Codemasters, England
(www.codemasters.com)

BDFL Manager 2002

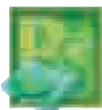
Codemasters orientiert sich an der EA-Sports-Produktpolitik: Das Update zum netten, aber unspektakulären Fußballmanager kommt bereits nach einem halben Jahr und geändert hat sich abgesehen von aktualisierten Originaldaten (bis auf kleinste Details) nichts. Immer noch erhaltet Ihr eine Simulation mit hübschen Spielszenen, der es etwas an Optionalität mangelt. Der Schwerpunkt liegt auf den Traineraufgaben, ökonomisches Drumherum ist Mangelware. *sf*

Hersteller	Codemasters
System	PSone
Zirka-Preis	90 Mark
Grafik	68%
Sound	65%
Spielspaß	73%

Nur ein Update: Nicht besonders tiefgründiger Fußballmanager mit hübschen Rasensequenzen und aktuellen Daten.

ENTWICKLER: EA SPORTS, KANADA (WWW.NBALIVE2002.EA.COM)

NBA Live 2002



"NBA Live" – das bedeutet atemberaubend animierte Zwei-Meter-Hünen: Vor dem Tipoff winken sie dem Publikum zu, machen Dehnübungen. Bei Freiwürfen binden sie ihre Schuhbänder, bei Fehlentscheidungen streiten sie sich mit dem Schiedsrichter. Was die Liebe zum Detail betrifft, hebt sich die "NBA Live"-Reihe wohltuend von der Konkurrenz ab. Ähnlich ansprechend gibt sich die Steuerung: Jede Aktion unterliegt haarspalterisch genauem Timing. Dafür kommt das Spielgeschehen beizeiten ins Ruckeln. Neue Features findet Ihr in der 2002er-Edition nicht: Freundschaftsspiel, Saison, Playoffs, Training, Dreier-Wettbewerb, 1-on-1, NBA Challenge – alles schon da gewesen. Auf der PSone hat EA diesmal im Grunde nur die Team- sowie Player-Roster auf den neuesten Stand gebracht. Könnt Ihr darauf verzichten, so greift zum günstigeren Vorgänger. *mw*



Michael 'Air' Jordan ist direkt anwählbar. Seit dieser Saison spielt er für die Washington Wizards.

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	79%

Spielspaß 81%

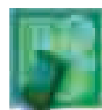
Basketballsimulation mit peinlich genauer Steuerung, sehr guter KI und Features en masse.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine Xbox-Umsetzung ist in Arbeit. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 1/2001 mit 81% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: THQ, USA (WWW.THQ.DE)

Bass Strike



Jetzt dürfen auch mal PS2-Besitzer im Trüben fischen: THQ lädt zur feuchtfröhlichen Barschjagd auf fünf hübsch in Szene gesetzten Gewässern. Doch so nett ein Schilf-begürtelter Teich oder das brackige Flussdelta auch aussehen, Euch interessieren nur die dicken Fische unter der Wasseroberfläche. Um die rauszuholen, sucht Ihr Euch mit dem Motorboot ein lauschiges Fleckchen und werft nach Haken- und Zielpunktwahl die Leine ins Nass. Habt Ihr den zu Tageszeit und Wetter richtigen Köder ausgesucht, beißen lebensecht modellierte Barsche an. Bis Ihr allerdings auch einen an Land gezogen habt, vergehen frustige Stunden, in denen Ihr ob der übersensiblen Steuerung und des ausgeprägten Fluchtverhaltens der Viecher verzweifelt. Da muntern auch freispielbare Charaktere, ein Arcade-Modus und die schicke Präsentation die geplagte Seele kaum mehr auf. *sf*



Da wird doch der Fisch in der Pfanne verrückt: Die Beute-Verlustmeldung seht Ihr öfter, als Euch lieb ist.

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	55%

Spielspaß 59%

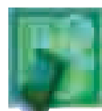
Grafisch ansprechende, aber knackharte bis unfaire Angelsimulation. Nur für langmütige Fischfreunde.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

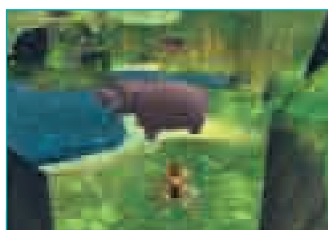
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: UBI SOFT, KANADA (WWW.UBISOFT.DE)

Tarzan Freeride



Der Dschungelheld liegt voll im Trend: Ubi Soft geht mit "Tarzan Freeride" neue Wege, denn neben gewöhnlichen Jump'n'Run-Einlagen in den Baumkronen des Urwalds, betätigt sich der muskulöse Affenfreund zeitweise auch als Wasserskifahrer, Bungee-Springer oder Wellenreiter. Dass Tarzan all' dies auf sich nimmt, hat natürlich einen Grund: Der rosafarbene Elefant Tantor und die liebliche Jane sind von bösen Jägern gefangen worden. Doch wohin sind die üblen Schurken verschwunden? Die in den Levels verteilten Filmrollen geben Euch darüber Aufschluss. Der Abwechslung in den Hüpfabschnitten dienen alternative Wege, die Ihr nur durch die Hilfe Eurer tierischen Freunde erreicht. Doch diese geben Euch erst die Pfote, wenn Ihr einen Bungee-Sprung (in einem gesonderten Level) absolviert habt. Weitere Filme gibt's beim Surfen oder Wasserski: Hier dürft Ihr sogar Tricks per Buttonkombo ausführen und so zusätzliche Leben erspielen. Drei Bosskämpfe, bei denen Ihr auf die Tasten hämmert, runden das nette Dschungelabenteuer ab. *sb*



Tierische Hilfe: Während seiner Dschungelabenteuer bedient sich Tarzan seiner Freunde.

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	81%

Spielspaß 78%

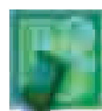
Buntes, sehr lineares Disney-Jump'n'Run mit reichlich Abwechslung, aber ungünstiger Kameraführung.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

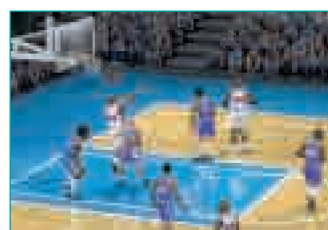
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: EA SPORTS, KANADA (WWW.NBALIVE2002.EA.COM)

NBA Live 2002



Mit den Korblegern der US-Profiliga auf Erfolgskurs: Neben den klassischen Varianten (Exhibition, Saison, Playoffs, 1-on-1) bringt EA Sports nun den Franchise-Modus seiner "Madden NFL"-Serie ins Spiel. Hier leitet Ihr als Manager den Aufstieg eines beliebigen Teams, wobei Euch Scoutberichte etwas Arbeit abnehmen. Ihr selbst achtet zudem darauf, alte Spieler zu entlassen, neue einzuziehen, und vor allem im Rahmen des Budgets zu bleiben. Ebenfalls neu: Ein Trainingsmodus – den Drei-Punkte-Wettbewerb und die NBA Challenge der PSone-Version hebt sich EA wohl fürs nächste Update auf. Dafür läuft die Action auf dem Court deutlich rasanter und geschmeidiger ab als bisher. Eure Teamkollegen lassen zwar den einen oder anderen Rebound sausen, insgesamt haben sie aber eindeutig hinzugelernt. Schade nur, dass EA (ganz untypisch) bei der Präsentation deutlich schwächelt und noch nicht an einen Szenario-Modus für die vorhandenen fünf 'legendären' Mannschaften gedacht hat, in dem man berühmte Begegnungen nachspielen könnte. *mw*



Ein klares defensives Foul: Die Angreifer diskutieren nachher trotzdem lautstark mit dem Schiri.

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	75%

Spielspaß 81%

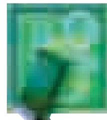
Schön hektische Basketballsimulation mit guter KI und motivierendem Franchise-Modus.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine Xbox-Umsetzung ist in Arbeit. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 5/2001 mit 80% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: OPUS, JAPAN (WWW.EIDOS.DE)

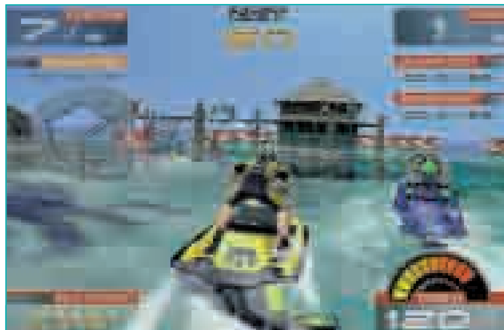
Jet Ski Riders



Opus, die Entwickler der durchwachsenen Wellenreitsimulation "Surfing H3O" begeben sich auch in ihrem zweiten PAL-PS2-Auftritt in feuchte Gefilde.
Diesmal seid Ihr jedoch nicht mit einem Surfbrett unterwegs, vielmehr schwingt Ihr Euch auf einen Jet Ski oder in den Sattel eines Runabout-Gefährtes (ähnlich den Sea-Doos in "Splashdown") und kurvt über knapp ein Dutzend Kurse. Rennspiel-typisch stehen Arcade-, Meisterschafts-, Zeitfahr- und Zweispieler-Modus zur Wahl. Darüber hinaus dürft Ihr in der Freestyle-Variante halsbrecherische Sprünge und artistische Stunts aufs Wasser legen. Vor dem Rennen verändert Ihr die Fahrparameter (Handling, Motor, Grip, Tricks) der einzelnen Charaktere: Verringert beispielsweise die Stuntwerte und erhöht im Gegenzug die Handhabung. Danach geht's mit sieben CPU- oder einem menschlichen Konkurrenten nach Venedig, Florida oder auf die Malediven. Wie bei aktuellen Genrekollegen ändern sich dabei Wetter und Tageszeit. *os*



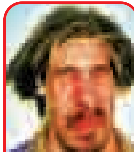
In den engen Kanälen Venedigs ist das Manövrieren der schwerfälligen Vehikel eine nervenzehrende Angelegenheit



Grafikmanko: Auf diesem Bild erkennt Ihr deutlich die seltsam geknickte Spiegelung Eures Gefährts.



"JET SKI RIDERS" IST EINDEUTIG DAS SCHWÄCHSTE NEXT-GEN-WASSERRENNEN. Optisch ist Opus' Jet-Ski/Sea-Doo-Mix recht gut gelungen: Die 3D-Umgebung sieht ansprechend aus und auch das Wasser gefällt mit feinen Spiegelungen. Was mich allerdings gehörig stört, ist das wie ein Grafikfehler aussehende Fahrwasser. Während die Gefährte bei "Splashdown" oder "Waverace Blue Storm" feine Gischtspritzer und kräuselnde Wellen hinterlassen, erkennt Ihr bei "Jet Ski Riders" nur seltsam kantige Objekte. Noch viel schwerer wiegt allerdings die bockige Steuerung: In der Grundeinstellung verhalten sich die Vehikel so störrisch wie ein alter Esel – nur mit drastisch erhöhtem Handling-Wert schafft Ihr die Slalom-Kurse. Schade, mit deutlich besserem Fahrverhalten wäre auch eine höhere Wertung drin gewesen.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	61%

Spielspaß 49%

Wasserrenner mit hübscher Optik, aber äußerst gewöhnungsbedürftigem Fahrverhalten und verbocktem Stunt-Modus.

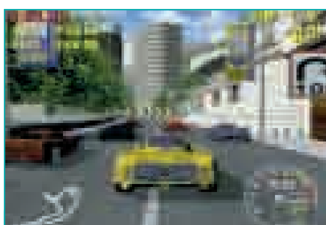
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Exakt Entertainment, USA (www.activision.de)

Supercar Street Challenge

Wie schon der 32-Bit-Vorgänger entwickelt sich die PS2 zum Mekka der Rennspiel-Entwickler. Leider auch mit allen negativen Konsequenzen, wie Activisions Arcade-Renner "Supercar Street Challenge" beweist.
Mit neun PS-strotzenden Boliden dürft Ihr in vier Spielmodi (Championship, Quick Race, Time Attack und Head to Head) durch diverse Großstädte wie z.B. München, Los Angeles oder Rom brausen – auf Wunsch gestaltet Ihr in einem simplen Editor auch Euer eigenes Gefährt. Die angegebene Zahl von 23 Kursen ist irreführend, da die Strecken in verschieden langen Versionen absolviert werden müssen.


Während die Hintergründe noch akzeptabel modelliert sind, schrecken die Autos mit grober Konstruktion.

"Supercar Street Challenge" überzeugt weder mit Spieltiefe noch mit eindrucksvoller Optik, vielmehr bewegen sich Driftverhalten, Optionalität und Grafik im tristen Mittelmaß. Dreht besser Eure Runden mit "Ridge Racer 5" oder "GT3". *os*

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	48%
Spielspaß	50%

Biedere Arcade-Raserei mit fader 3D-Optik, drögem Techno-Gestampfe und Simpel-Fahrverhalten.

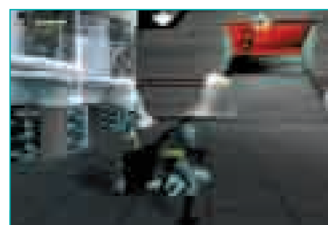
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist ebenfalls erhältlich

ENTWICKLER: Ubi Soft, Kanada (www.ubisoft.de)

Batman Vengeance

Die Fledermaus breitet wiedermal ihre Flügel aus: Ein kleiner Knirps wurde entführt und Ihr müsst Euch in der Rolle Batmans mit den üblichen Verdächtigen wie Joker, Mr. Freeze oder Poison Ivy herumschlagen. Dazu greift Ihr auf gewohnte Action-Adventure-Tugenden zurück: Springt bzw. gleitet mit Eurem Cape, klettert an Leitern, prügelt dunklen Schergen den Mumm aus den Knochen und löst kleine Schalterrätsel. Zudem dürft Ihr auf schmuckes Superhelden-Inventar wie Wurfanker, Bumerang oder Fangnetz zurückgreifen, hie und da steigt Ihr auch in Batwing bzw. -mobil. In puncto Atmosphäre gefällt das neue Batman-Abenteuer: Düstere Comicszenerien und unzählige, gelungene FMVs beglücken jeden DC-Fan. Dafür hat sich Ubi jede Menge Schnitzer in Kameraführung, Spiellogik und Steuerung geleistet, die Euch eine reichliche Portion Frust bescheren. *sf*


Batmacho: Habt Ihr die eisigen Blondinen niedergerungen, könnt Ihr sie mit Handschellen dingfest machen.

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	80%
Spielspaß	64%

Tolle Comicatmosphäre, die durch dicke Designpatzer getrübt wird. Batman-Verehrern gefällt's trotzdem.

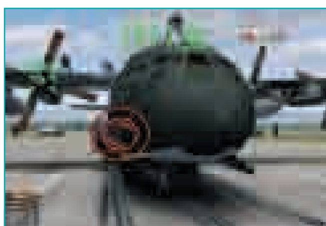
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Xbox und Gamecube sind in Arbeit.

ENTWICKLER: Konami Tokyo, Japan (www.konami-europe.com)

Silent Scope 2

Auch Konamis zweiter Scharfschützenautomat findet seinen Weg ins Wohnzimmer – und das sogar mit einem wichtigen Feature des Arcade-Vorbilds. Zwar müsst Ihr immer noch mit Pad oder Maus Euer Fadenkreuz über gut getarnte Terroristenkörper legen und via Knopfdruck den Zoom an- bzw. abschalten, dafür darf jetzt via iLink auch kooperativ Jagd auf böse Buben gemacht werden. Alternativ zum Story-Modus, in dem Ihr auf verfallenen Landgütern, einem Flughafen oder in einem Opernhaus unter Zeitdruck niedere Terror-Chargen und mächtige Bosse erledigt, dürft Ihr Euch auch mit dem Sniper-Kameraden duellieren. Habt Ihr Konsole, TV und Spiel nur in einfacher Ausführung, muss eben die CPU für die Intelligenz des Gegenspielers sorgen. Mit weitläufiger Shooting Range, extra anwählbaren Bossduellen und Minimissionen bietet "Silent Scope 2" reichlich Material für den Hobby-Schützen, allerdings fehlt wie schon beim Vorgänger Spieltiefe bzw. (nach einem spaßigen Nachmittag) Abwechslung. Auch optisch ist's mittlerweile schon etwas altbacken. *sf*


Es muss nicht immer ein menschliches Ziel sein: Im Flughafenlevel dürft Ihr auch auf einen Rotor ballern.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	63%
Spielspaß	72%

Recht primitive Scharfschützen-Ballerei: Solide umgesetzt und kurzweilig, aber mager im Umfang.

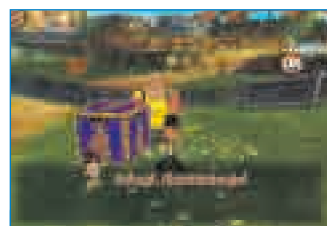
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der PS2- bzw. Dreamcast-Vorgänger wurde in MAN!AC 12/2000 mit 71% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Visual concepts, USA (www.sega-europe.com)

Floigan Bros.

Vor drei Monaten noch im Importteil der MAN!AC, erleben die ungleichen Floigan-Geschwister nun auch in PAL-Gefilden ihr aberwitziges Schrottplatz-Abenteuer. Weichbirne Moigle hat eine Überraschung für seinen zwergwüchsigen Bruder Hoigle in Planung, kann sich aber dummerweise nicht mehr daran erinnern, wo er die einzelnen Bauteile dafür versteckt hat. In der Rolle des kleinen aber pfiffigen Hoigle helft Ihr Eurem virtuellen Blutsverwandten deshalb auf die Sprünge, von alleine bekommt der dröge Dickling nämlich gar nichts gebacken. Durch gezielte Beleidigungen, Komplimente oder Einladung zu Mini-Spielen wie Fangen oder 'Gib mir fünf!' bringt Ihr Moigle in die richtige Gemütslage, bestimmte Aufgaben zu erledigen. Kleine Geschicklichkeitstests fordern zudem Pad-Beherrschung.
Aberwitziger Cartoon-Look und unkonventioneller Ablauf bleiben PAL-Spielern erhalten, deutsche Untertitel, einen 60Hertz-Modus oder die Online-Unterstützung sucht Ihr vergebens. Spaßig, aber mit zwei Stunden Spielzeit schlicht zu kurz. *cg*


Des Rätsels Lösung: Farbige Kisten zeigen an, in welchen Gemütszustand Ihr Moigle versetzen müsst.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	81%
Spielspaß	70%

Ungewöhnliches Comic-Adventure mit witzigen Geschicklichkeitseinlagen – nett, aber viel zu kurz.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Die US-Import-Version wurde in MAN!AC 10/2001 mit 71% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: ESP, Japan
(www.empireinteractive.com)

Victorious Boxers



Japanisches Boxabenteuer: Schlüpft in die Haut von Anime-Fliegengewicht Ippo und prügelt Euch unter Anleitung eines ergrauten Trainers von der Junior- zur Weltklasse. Dabei greift Ihr auf eine eingängige, aber wenig ausgefeilte Steuerung zurück und verzichtet auf Genretypisches wie Energiebalken, Trainingsmodi oder eigene Block-Buttons – dafür gibt's wenigstens eine Versus-Variante. Arg wenig Spiel für's Geld. *sf*

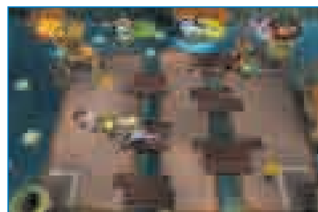
HERSTELLER	Empire
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	54%
Spielspaß	48%

Anime-Boxen mit dümmlich glotzendem Titelheld: Bis auf die intuitive, analoge Steuerung dürftig in jeder Hinsicht.



ENTWICKLER: Doki Denki, Frankreich
(www.dokidenki.com)

Party mit Winnie Puh



Der Disney-Bär auf Schatzsuche: Als Winnie, Tigger, Ferkel oder eine andere der insgesamt sechs knuffigen Kinderbuch-Figuren zieht Ihr ähnlich "Mario Party" auf einem Spielplan über Felder und absolviert eine Handvoll stupider Geschicklichkeitstests. Ob Kartrennen, "Bomberman"-Klon oder tumbe Früchtejagd – lange Ladezeiten, ständige Wiederholungen und mangelnder Anspruch machen die Spielchen auch zu viert nicht besser. *cg*

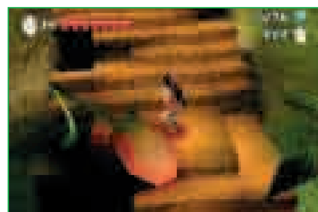
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	49%
Spielspaß	37%

Zäh wie Honig: Dröge Mini-Spiel-Sammlung mit geringem Umfang und langen Ladezeiten – allein die FMVs reizen Vorschüler.



ENTWICKLER: ITG, Dänemark
(www.hugo3d.com)

Hugo: Diamantenfieber



Jedes Jahr das gleiche Spiel: Auch das neueste "Hugo" verweigert sich hartnäckig jeglicher Innovation und kopiert schamlos "Crash Bandicoot" – und das ziemlich schwach. Wenigstens die Technik erreicht mit etwas Mühe den Durchschnitt und sorgt so für ein Mindestmaß an Unterhaltung, im Ausgleich nerven die tranige Steuerung und unfaire Stellen. Hardcore-Hugoisten freut's vielleicht, der Rest sucht sein Heil in der Flucht. *us*

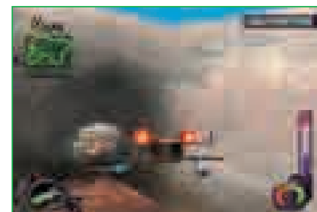
HERSTELLER	NBG
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	53%
SOUND	37%
Spielspaß	39%

Es wird nicht besser: Dröger "Crash Bandicoot"-Clone ohne Charme. Noch ein Stückchen fader als der Vorgänger.



ENTWICKLER: HotGen, England
(www.hotgen.com)

Hot Wheels Extreme Racing



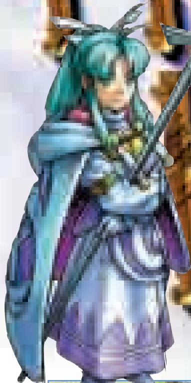
Die Mattel-Spielzeugflitzer machen bei "Extreme Racing" eine akzeptable Figur: 24 Strecken reichen aus, zudem verwandeln sich die Vehikel je nach Pistenbeschaffenheit im Handumdrehen in Mini-Boote oder -Flugzeuge. Neben mehreren Meisterschaften gibt's auch einen flüssigen Vier-Spieler-Splitscreen, wobei die fade Optik allerdings etwas die Motivation bremst – für eine Runde zwischendurch ist's aber durchaus nett. *us*

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	52%
Spielspaß	64%

Ordentliche, aber wenig innovative Allround-Raserei mit vielen Strecken und Waffen – grafisch etwas langweilig gestaltet.

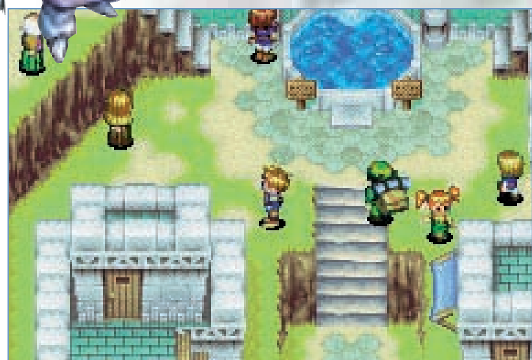


HAND HELD





In bester 16-Bit-Tradition: Knuddelige Kopffüßer-Sprites und detaillierte Bitmap-Kulissen verleihen "Golden Sun" unwiderstehlichen Retro-Charme.





Ob Statusbildschirme oder Plaudereien mit Stadtbewohnern – sämtliche Texte werden ins Deutsche übersetzt. Bei den angenehm flott ablaufenden Zufallskämpfen meuchelt Ihr effektvoll nach bewährtem Rundenprinzip in einer Spezialarena (links).

INHALT

Monstermetzger

Weder 16-Bit-Remake noch Fortsetzung – mit "Golden Sun" bringt Camelot ein brandneues Rollenspiel auf den GBA.

Nintendo-Fans kennen den japanischen Softwareentwickler vor allem durch die Modul-Perlen "Mario Tennis" und "Mario Golf" (beide N64 sowie Gameboy). Dass man sich aber auch in Fantasy-Gefilden auskennt, bewies das 1994 gegründete Team zuletzt mit dem RPG-Strategie-Mix "Shining Force 3" für den Sega Saturn. Beste Voraussetzungen also für ein weiteres Rollenspiel mit Hit-Potenzial.

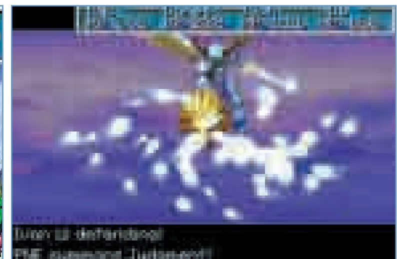
In "Golden Sun" übernehmt Ihr die Rolle des sechzehnjährigen Isaac, der mit seinen Freunden auszieht, die Welt vor dem Untergang durch eine entfesselte, Jahrtausende alte Macht zu bewahren. Wer sich bereits auf SNES & Co. in waghalsige Kerkerexpeditionen gestürzt hat, wird mit dem GBA-Abenteuer auf Anhieb zurechtkommen. Aus der klassischen, leicht versetzten Vogelperspektive streift Ihr durch liebevoll ausgearbeitete Bitmap-Dörfer und -Dungeons, erforscht eine dreh- und zoombare 'Mode 7'-artige Oberweltkarte und legt Euch nach dem Zufallsprinzip mit herumstreunenden Monstern an. Im Vergleich zu ähnlichen Epen wie "Breath of Fire" fällt der Abenteueralltag in "Golden Sun" deutlich knobellastiger aus. Mit der so genannten 'Psynergy' erwerben Eure Recken im Spielverlauf nämlich immer neue magische Fähigkeiten, die nicht nur genreübliche Heil- und Angriffszauber umfassen, sondern Euch auch bei Kerkerknobeleien hilfreich zur Seite stehen: So verschiebt Ihr mit der entsprechenden Magie im Weg stehende Statuen oder lasst Steinkugeln schweben – ohne Hirnschmalz kommt Ihr in den verschlungenen Labyrinthen nicht weit. Wirken Oberweltoptik und putzig animierte Pixel-Helden bereits beeindruckend, spielt das GBA-RPG sein volles grafisches Potenzial in den rundenbasierten Gefechten aus. In den Pseudo-3D-Arenen zieht Ihr Grottenolmen und Zombiekriegern in hübschen Bewegungsabläufen die Klinge durch die Visagen. Magische Attacken werden mit gleißenden Lichtblitzen und funkensprühenden Feuerbällen effektvoll unterlegt – im Handheld-Bereich eine Klasse für sich.

Camelots Heldensaga bietet zwar wenig Innovationen, dafür ist das Bitmap-Abenteuer spielerisch dermaßen ausgereift und technisch liebevoll inszeniert, dass auch Genre-Veteranen im Frühjahr voll auf ihre Kosten kommen werden. *cg*



Habt Ihr zwei Module zur Hand, dürft Ihr Link-Duelle mit einem menschlichen Gegner austragen.





Nach einer Weile erhaltet Ihr magische Unterstützung durch vier aufrüstbare Elementarwesen, Djinns genannt.



GOLDEN SUN

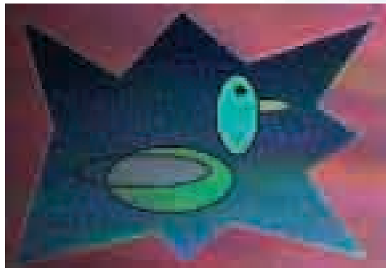
GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	NINTENDO
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002

Detailverliebtes Bitmap-RPG der alten 16-Bit-Schule: Effektvolle Optik, nette Story und anspruchsvolles Kerkerdesign versprechen fantastische Stunden am LC-Display.

Do-it-yourself auf dem Game Boy Advance

Von der Playstation...

...auf den Game Boy Advance: Vor ein paar Jahren war "Lunar: Silver Star Story" noch ein CD-only-Prunkstück, jetzt ist das Rollenspiel reif für die Hosentasche: Game Arts Japan bringt den Titel unter gleichem Namen im Februar 2002 – um die Anime-Filme abgespeckt, aber inhaltlich unverändert und mit neuem Kampfsystem sowie einigen Specials. Leider wurden noch keine Bildschirmfotos der kommenden RPG-Perle veröffentlicht.


Flächenfüller: US-Profi-Bastler Jeff Frohwein zeigt "Glib" auf seiner Homepage.

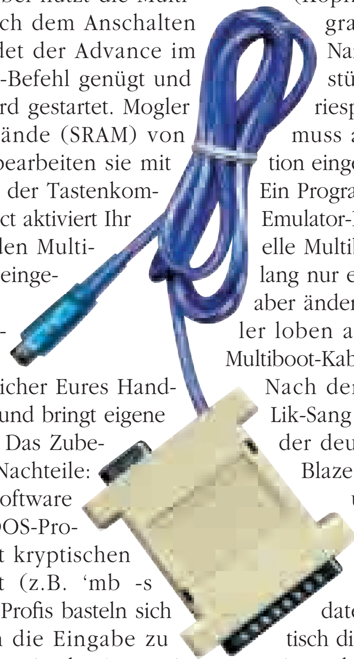


Mobile Diashow: Mit dem "Multiboot Version 2" bringt Ihr Bilder im TGA-Grafikformat direkt aufs Display.

Heimentwickler stürmen Nintendos neues Handheld: Mit witzigen Spielen, Demos und Tools zeigen Hobby-Programmierer, welche Special-FX und Grafikmodi sie auf der mobilen Hardware beherrschen. Auf den Internetseiten von Yahoo haben sich Entwickler zu einem Web-Ring zusammengefunden, der nicht nur fertige Spiele, sondern auch Entwicklertools, Programmierkurse und Source-Codes liefert. Getüftelt und ausprobiert wird nicht direkt auf der Handheld-Hardware, sondern auf gewöhnlichen PCs: Ab 800 MHz Taktfrequenz läuft der Emulator stabil.

Heimentwickler Jeff Frohwein, Betreiber einer kompetenten Amateur-Coder-Site, ist bereits einen Schritt weiter. Auf www.devrs.com/gba/ zeigt er ein Kabel für den PC-Parallelport, das den 256-KByte-Speicher des Advance beschreibt. Ihr könnt das Linkkabel nachbauen oder samt Übertragungs-Software kaufen: Jeffs "Multiboot Version 2" kostet bei www.lik-sang.com 85 Mark.

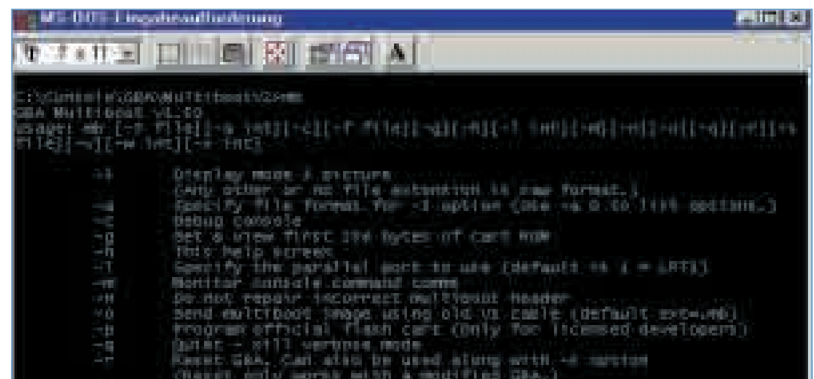
Empfangs-Software für den GBA ist nicht nötig, denn das Kabel nützt die Multiboot-Funktion: Nach dem Anschalten (ohne Modul) landet der Advance im Lademodus, ein PC-Befehl genügt und die Übertragung wird gestartet. Mogler lesen auch Spielstände (SRAM) von Modulen aus und bearbeiten sie mit dem Hexeditor: Mit der Tastenkombination Start & Select aktiviert Ihr beim Einschalten den Multiboot-Modus – trotz eingestecktem Modul.



Mit einem Multiboot-Kabel (rechts) erforscht Ihr den Speicher Eures Handhelds, ladet Demos und bringt eigene Bilder aufs Display. Das Zubehör hat aber zwei Nachteile: Erstens ist die PC-Software ein spartanisches DOS-Programm, das Ihr mit kryptischen Parametern füttert (z.B. 'mb -s Demo.mb -w 500'); Profis basteln sich Batch-Befehle, um die Eingabe zu vereinfachen. Zweitens ist das Accessoire nur mit speziellen Multiboot-Demos (Files mit der Endung .mb) kompatibel. Multiboot-Dateien brauchen eine spezielle Markierung: Der Header (Kopfzeile) jedes Advance-Programms gibt Auskunft über Name, Startadresse und unterstütze Hardware (z.B. Batteriespeicher und Drucker), hier muss auch die Multiboot-Funktion eingetragen werden.

Ein Programm zum Konvertieren von Emulator-Demos gibt es nicht. Spezielle Multiboot-Demos findet Ihr bislang nur eine Handvoll. Das soll sich aber ändern, denn die Heimentwickler loben auf ihren Homepages das Multiboot-Kabel in höchsten Tönen.

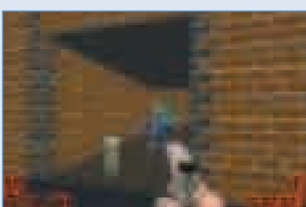
Nach dem Hong-Kong-Versender Lik-Sang interessiert sich jetzt auch der deutsche Zubehör-Hersteller Blaze für das Verbindungskabel und will eine eigene Version mit Spielesammlung und Windows-Software ausliefern. Per Internet-datenbank findet Ihr automatisch die neuesten Demos im Netz. Preis und Erscheinungsdatum sind aber noch nicht bekannt. *rp*


Die amerikanische Schnittstelle zwischen GBA und PC zeigt beim Start alle Funktionen, eine ordentliche Anleitung gibt's jedoch nicht. Noch ist die Bedienung umständlich.

Pocket News



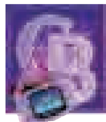
NINTENDO TREIBT'S BUNT: Ab 2002 verkauft Nintendo den Game Boy Advance in drei neuen Farben. 'Midnight Blue' ist die dunkle Version des transparenten Handhelds, nicht durchsichtig sind 'Spice Orange' und 'Jet Black'. In Japan sind die bunten Dinger bereits zeitgleich mit dem Gamecube-Spiel "Animal Forest Plus" erschienen, das auch den Link zwischen Würfel und Handheld unterstützt. 2002 kommt in Japan außerdem ein schwarzer 'King of Fighters'-Advance, der zusammen mit einem Update der SNK-Keilerei verkauft wird. Japanische Spieler zahlen für das Bundle rund 300 Mark.



FEUERGEFECHTE: Zum Jahreswechel erscheinen in Deutschland drei Ego-Shooter für das Nintendo-Handheld – alle Mehrspieler- und Link-fähig. In Ubi Softs Gangsterjagd "Ecks vs Sever" (Bild) entscheidet Ihr Euch zwischen zwei Handlungen, die erste Preview-Version spielt sich flott und intuitiv. Activision wagt die Neuauflage eines indizierten PC-Klassikers, der mit überarbeiteten Levels und grünem Blut im Dezember die BPJS passieren soll. Die Alien-Ballerei "Back Track" (Telegames) haben wir noch nicht gespielt, die US-Presse nörgelt aber bereits über geringe Auflösung und begrenzte Sichtweite.

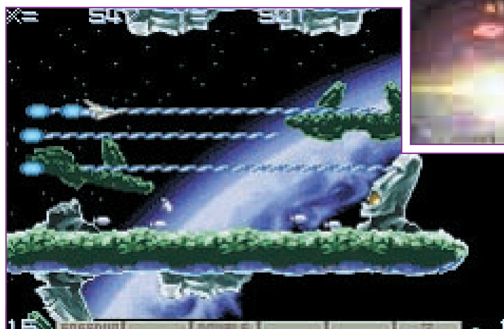
ENTWICKLER: Mobile21, Japan (www.konami-europe.com)

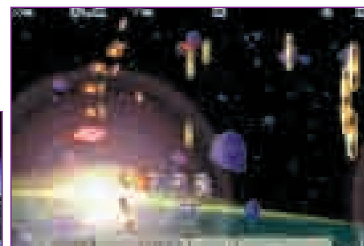
Gradius Advance



Die Legende lebt! Nach seinen letzten Weltraumabenteuern im "Gradius 3&4"-Pack auf der PS2 ballert sich Bitmap-Flieger Vic Viper nun durch die brandneue "Advance"-Episode.
Acht grafisch völlig unterschiedliche Welten, prall gefüllt mit feindlichen Abfangjägern, Projektilspuckenden Geschütztürmen, garstigen Feuerdämonen und den obligatorischen Level-Endgegnern wollen dabei in klassischer 2D-Horizontal-Manier durchflogen werden. Extrawaffen wie Speed-Ups, Beiboote, Raketenwerfer oder Laserstrahler aktiviert Ihr nach und nach wie gewohnt an einer Waffenleiste durch das Aufsammeln von Bonuskapseln.
Großzügigerweise spendierte Konami dem Modul eine Batterie: Hierauf lassen sich nicht nur Highscores speichern, nach dem Ausschalten dürft Ihr später in jedem bereits gemeisterten Abschnitt den Kampf wieder aufnehmen. Anfänger freuen sich über die nützliche Trainer-Funktion, in der Euch besonders knifflige Situationen vorgespielt werden. *cg*


Mehrere Schwierigkeitsgrade, Continue-Funktion & Batteriespeicher – "Gradius Advance" bietet Balleranfängern leichten Einstieg.


Mit vier Beibooten, Power-Laser und Turbo-Bomben zerbröseln auch die gefürchteten Granitköpfe flink zu Staub.


Flieger, grüß' mir die Sonne: Hübsche Hintergrunddetails zeugen von 32-Bit-Technik.

***Konami-Fans** seit Jahren bekannt ist der firmeneigene Traditions-Cheat: Drückt Ihr während des Spiels im Pausemodus hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, B, A erhält Vic Viper volle Bewaffnung – aber freut Euch nicht zu früh...*

EINWANDFREI, AN KONAMIS NEUESTEM "GRADIUS"-ABLEGER gibt's wenig zu mäkeln. Tolle Bitmap-Optik mit zahlreichen Hintergrund-Details (mal seht Ihr in den Weiten des Alls eine Sonne aufgehen, ein andermal blitzt's und donnert's effektvoll in der Wolkenkulisse), stets ruckelfreies Scrolling und das gewohnt geniale Exrawaffensystem – wer die Vorgänger mochte, freut sich auf traditionsreiche Non-Stop-Action angereichert mit einer Handvoll frischer Ideen. GBA-bekannte Übersichtsprobleme habt Ihr dank ausreichend großer Sprites und durchdachter Farbwahl nie. Insgesamt kommt mir der Schwierigkeitsgrad einen Tick ausgewogener vor als bei den teils frustigen Baller-Ahnen, besonders die weitgehend phantasievollen Obermotze fordern Euch deutlich mehr Geschick als Glück ab. Für GBA-Besitzer mit Hang zu Shootern ein Muss.

Colin Gäbel

Spielspaß **80%**

HERSTELLER: Konami
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 74% SOUND: 67%

Tolles Handheld-Update: Klassischer Horizontal-Shooter mit durchdachtem Leveldesign und schmucker Bitmap-Optik.



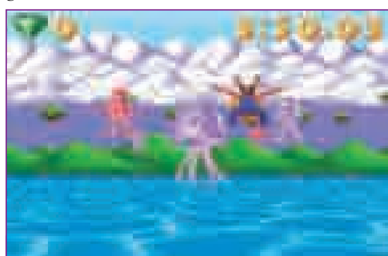
ANDERE VERSIONEN
Der "Gradius 3&4"-Pack für die PS2 wurde in MAN!AC 12/2000 mit 70% bewertet.

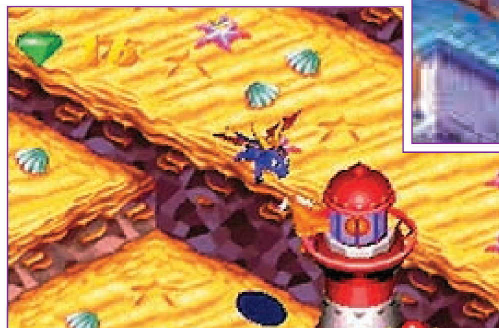
ENTWICKLER: Digital Eclipse, Kanada (www.digitaleclipse.com)

Spyro: Season of Ice

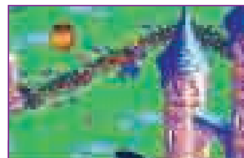


Der lila Drache auf Abwegen: Statt wie bislang die PSone zu beehren, ist das neueste Spyro-Abenteuer nur auf dem GBA zu haben. Bei "Spyro: Season of Ice" lümmelt der Feuerspucker gerade faul am Strand, als die Hiobsbotschaft eintrifft: Alle Feen sind entführt und in Kristalle eingesperrt worden. Natürlich macht sich Spyro gleich auf den Weg, um die 100 Märchenfiguren zu retten.
In rund 30 Levels flitzt Ihr als Drache durch isometrische Landschaften und hüpft wie von den drei Vorgängern gewohnt mit Ramm- und Feuerattacke ausgestattet über Hindernisse und Plattformen. Manche Elfen findet Ihr versteckt in der Szenerie, für die meisten müsst Ihr allerdings Aufgaben erledigen wie das Rösten bestimmter Gegner oder die Aktivierung vorgegebener Objekte in der richtigen Reihenfolge.
Für Abwechslung sorgen Flugsequenzen in Pseudo-3D und die Abenteuer von Begleitlibelle Sparx: Die absolviert einige Levels aus der Vogelperspektive nach "Gauntlet"-Art. *us*


Sega lässt grüßen: Auf den Highways schwebt Ihr in bester "Space Harrier"-Manier durch die Bitmap-Lüfte.


Und jetzt kräftig ausatmen: Flammt Spyro ordentlich, geht prompt der Leuchtturm an.


Freude im Märchenland: Spyro hat eine weitere Fee aus dem Kristall befreit.


Hoch durch die Luft: Zum Glück verliert Euer Drache bei Kollisionen mit Gebäuden keine Energie.

HÄTTE SICH NICHT DIE PERSPEKTIVE GEÄNDERT, könnte man "Spyro: Season of Ice" fast mit den PSone-Vorgängern verwechseln. Neben dem (auf Dauer leider durch abgespeckte Aufgabenstellungen etwas faden) Sammeln von Diamanten und Knacken von Kristallen findet Ihr nämlich auch für Auflockerung sorgende Abschnitte wie die Flugsequenzen und Sparx' "Gauntlet"-artige Abenteuer wieder. Während Ihr nur wenig spektakuläre Töne auf die Ohren bekommt, wird Euer Auge erfreut: Die isometrischen Landschaften sind wunderbar bunt und detailreich in Szene gesetzt, sorgen allerdings auch für Probleme. In den großen Gebieten fällt Euch nämlich die Orientierung ziemlich schwer – hier findet Ihr oft partout wichtige Dinge nicht, wodurch Verwirrung und Frust vorprogrammiert sind.

Ulrich Steppberger

Spielspaß **74%**

HERSTELLER: Vivendi
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 79% SOUND: 64%

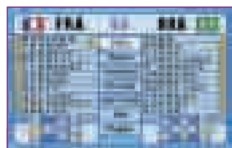
Nette, aber dezent eintönige Drachen-Hüpferei: Durch isometrische Optik einen Tick zu unübersichtlich.



ANDERE VERSIONEN
"Spyro 3: Year of the Dragon" wurde in MAN!AC 12/2000 getestet (87% Spielspaß).

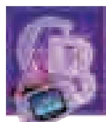
ENTWICKLER: KONAMI OSAKA, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Int. Superstar Soccer



Auch während einer Begegnung dürft Ihr sämtliche Strategien jederzeit verändern

***Kommentar auf Englisch:** Leider müsst Ihr auf eine Eindeutschung des Moduls verzichten. Als kleines Trostpflaster für den fehlenden einheimischen Sprecher werdet Ihr vom englischen ITV-Kommentator John Champion unterhalten, der früher beim Staatssender BBC am Mikro stand.*



Konami nutzt den bekannten Namen seiner Fußballserie, um auch auf dem GBA Ballexperten einen Kick zu verpassen. Systembedingt müssen Handheld-Jünger aber mit einer abgespeckten Fassung Vorlieb nehmen. So fehlt der Liga-Modus komplett, Ihr dürft nur beim Elfmeterschießen, im Freundschaftsspiel oder internationalen Cup antreten. Hierfür sucht Ihr Euch eine der 40 Nationalmannschaften aus, um in fünf möglichen Schwierigkeitsgraden zur Meisterschaft anzutreten.



Der Radar gibt Euch leider nur einen groben Überblick, wo Eure Teamkameraden gerade stehen.



Wenn Ihr stark genug schießt, prallt der Ball vom Keeper ab und Ihr könnt nochmals abziehen.

Bevor es auf den Rasen geht, bestimmt Ihr noch Formation, Aufstellung und zwei Strategien. Zwischen letzteren könnt Ihr während des Spiels per Select-Button umschalten. So bereitet Ihr den Angriff über die Seiten vor, dribbelt ab durch die Mitte oder lasst die gesamte Mannschaft nach vorne stürmen. Stimmt die Vorbereitung, zählt nur noch die Umsetzung: Ihr dribbelt, sprintet, trickst mit Doppelpässen oder bringt das Leder per Kopfball ins Netz. *sb*

Spielspaß 81%

HERSTELLER: Konami
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 74% SOUND: 77%

Fußball-Simulation mit vielen Manövern und coolem Kommentar – leider ist der Spielfeld-Ausschnitt zu klein.

ANDERE VERSIONEN
"ISS" für die PS2 wurde in MAN!AC 12/2000 mit 90% Spielspaß getestet.



TROTZ HERVORRAGENDER BALLKONTROLLE macht Euch das GBA-"ISS" durch einen entscheidenden Punkt das Leben schwer: Der Rasenausschnitt ist viel zu klein geraten, selbst der Radar trägt nur bedingt zur Übersicht bei. So könnt Ihr Spielzüge nur selten im Voraus planen und rennt auf gut Glück in Richtung des gegnerischen Tors. Dafür bekommt Ihr eine ganze Reihe, gut zu erlernende Manöver an die Hand, die erheblich mehr als simples Kick'n'Rush ermöglichen. Bewunderung hat die coole Sprachausgabe verdient – auch wenn natürlich weniger Samples vorhanden sind als auf der PS2. Nicht zuletzt wegen den zahlreichen Strategieoptionen kommt schnell das gewohnte "ISS"-Flair auf. Wer mit den Problemen bei der Übersicht zurecht kommt, erfreut sich an einer lohnenswerten Mobil-Kickerei.



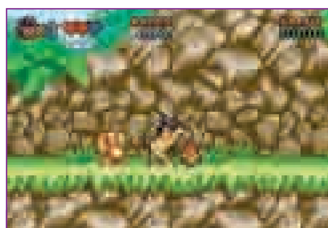
Stephan Freundorfer

ENTWICKLER: TITUS, FRANKREICH (WWW.VID.DE)

Prehistorik Man



Und wieder eine Neuauflage aus seligen 16-Bit-Zeiten: Wie in der SNES-Vorlage von 1995 schlüpft Ihr auch auf dem GBA in die Digi-Haut des Steinzeit-Machos Sam. Dieser zieht durch über 20 Spielstufen, um für seinen darbenden Stamm nach Nahrungsmitteln zu suchen. In Dschungel-, Eis- und Lavawelten haut Ihr fortan übellaunigen Dinos, Spinnen und Säbelzahntigern die Keule über die Rübe, bewältigt punktgenaue Sprungeinlagen und haltet nach versteckten Höhlensystemen Ausschau. Hierzu ist der Steinzeitblick unerlässlich: Haltet Ihr L1 mit einer Steuerkreuzrichtung gedrückt, schaut Sam einige Meter unter oder über sich und entdeckt so des Öfteren abgelegene Bereiche. Zwischendurch deckt Ihr Euch in Shops mit Bonusenergie ein oder erhaltet bessere Ausrüstung von freundlichen Dörflern. Einlagen wie ein kurzer Drachenflug sorgen für zusätzliche Abwechslung, Euren Spielstand sichert Ihr per Passwort. Bunte Comic-Optik, ansprechendes Leveldesign und abwechslungsreiche Aufgaben stehen auch sechs Jahre nach Erscheinen des Originals noch für grundsolide Jump'n'Run-Kost. *cg*



Nimm das, Steinzeitkater: Anfangs nur mit einer simplen Keule ausgerüstet, erhält Sam später auch stärkere Waffen.

Spielspaß 70%

HERSTELLER: Virgin
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 71% SOUND: 67%

Cartoon-Hüpfer nach 16-Bit-Vorbild: Unspektakulär, aber abwechslungsreich und ordentlich spielbar.

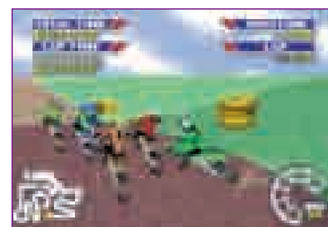
ANDERE VERSIONEN
Eine Super-Nintendo-Version existiert, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: TIERTEX, ENGLAND (WWW.TIERTEX.CO.UK)

MX 2002



Wie gehabt wagt Ihr Euch bei "MX 2002 featuring Ricky Carmichael" an eine Motocross-Meisterschaft in mehreren Leistungsklassen auf Outdoor- und Stadionkursen oder führt beim 'Freestyle' punkteträchtige Kunststücke aus. Bastler versuchen zudem mit Hilfe einer arg rudimentären Tuning-Option, mehr aus ihren heißen Öfen zu kitzeln. Dumm nur, dass diese prompt ein ganzes Stück weniger komplex ist als die unpraktische Speicherung mit Kauderwelsch-Passwörtern ab mindestens 16 Buchstaben.
Trotzdem wären alle Zutaten für ein ordentliches Rennspiel vorhanden, gäbe es da nicht die enttäuschende Technik: Den dünnen Sound ignoriert Ihr am besten ganz, bei der Grafik bleibt Euch diese Möglichkeit verwehrt. Die Entwickler versuchen sich an einem kruden Mix aus grobkantiger Polygonlandschaft (die qualitativ nicht mal an die Super-FX-Spiele der SNES-Zeit heranreicht) und pixeligen Sprites. Das Ergebnis sieht nicht nur schwach aus, es lässt auch kein Fahrgefühl aufkommen – Ihr wuchtet Euer Zweirad in einer besseren Slideshow um eckige Kurven. Der Versuch eines Handheld-Motocross war gut gemeint, herausgekommen ist aber nur eine Fehlzündung. *us*



Gewühl in der Kurve: Die "MX 2002"-Gegner lieben Grüppchenbildung ganz besonders.

Spielspaß 51%

HERSTELLER: THQ
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 49% SOUND: 33%

Spannungsarmes Motorradrennen mit gutem Umfang, aber missglückter Experimental-Optik

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 10/2001 mit 75% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: NINTENDO, JAPAN (WWW.GAMEBOYADVANCE.DE)

Wario Land 4



Nachdem Mario bereits zur GBA-Veröffentlichung seinen hüpflastigen Auftritt absolvierte, ist nun das gemeine Pendant Wario dran. Der Erzrivale des Klempners hat's wie immer auf schnöden Mammon abgesehen: In vier mehrstufigen Bereichen einer geheimnisvollen Pyramide (plus ein paar Tutoriallevels) sammelt Ihr Diamanten, zerdeppert Felsen, in denen Goldmünzen stecken und öffnet Kisten, die Kristallsplitter verbergen. Vier von diesen benötigt Ihr je Level, um zum Schluss jeder Passage gegen den knackigen Obermotz anzutreten. Wario kann auf seinem Weg durch verwinkelte Szenerien wie Geisterhaus oder Müllhalde auf etliche Fähigkeiten zurückgreifen: Feinde werden mit wuchtigem Schlag oder herzhaftem Sprung ausgeknockt, dickere Steinblöcke via Sprint-Button mit Anlauf zerbröselt und Schrägen genutzt, um auf ihnen ins Kullern zu geraten und schmale Passagen freizuschmettern. Manche Fortbewegungsmöglichkeiten eröffnen sich erst bei Feindberührung: Pieksen Euch Wespen, bläht sich Wario auf und schwebt in vorher unzugängliche Bereiche. Vampirfledermäuse verleihen Euch durch einen Biss solange Flügel, bis Ihr in einen Lichtschein geratet und wieder zur alten Form findet. *sf*



Wie gewonnen, so zeronnen: Unter Zeitdruck müsst Ihr den Ausgang finden – läuft die Uhr ab, verliert Ihr Eure Reichtümer.

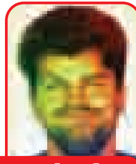


Hat Wario das Wurfgeschoss des Affen geschluckt, kann er wegen Fettleibigkeit nicht mehr richtig hüpfen.



***Marios bösartiges** Gegenstück Wario erblickte bereits 1992 im Game-Boy-Jump'n'Run "Super Mario Land 2" das Licht der Welt. Allerdings erhielt der dicke Knilch bislang nur auf tragbaren Nintendo-Systemen Hauptrollen. Auch wenn sein Ruhm bescheiden ist: Im Gegensatz zu Mario durfte Wario mit "Wario Land" auf dem Virtual Boy ein exklusives Hüpfabenteuer bestehen.*

WAS HAT MARIO, DAS WARIO NICHT HAT? Eigentlich sympathisiere ich ja eher mit nicht ganz so tugendhaften Charakteren als mit braven Dauergrinsern – aber Wario macht es einem gar nicht so leicht, ihn richtig ins Herz zu schließen. Zwar bekommt Ihr reichlich hübsch gestaltete Szenerien vorgesetzt, zu deren penibler Erforschung Ihr eine gewaltige Weile braucht, an die simple Genialität klassischer Mario-Hüpfereien kommt das Modul aber nicht ran. Dazu ist das Design der Levels etwas zu komplex, die Zahl der frustrierenden Stellen zu hoch. Wo Ihr beim Klempner-Kollegen die vielzähligen Geheimnisse und Goodies aus freien Stücken erkundet, müsst Ihr hier Euren ganzen Grips zusammennehmen, um überhaupt den Levelausgang zu finden. Könner freuen sich dennoch über motivierendes Jump'n'Run-Futter.



Stephan Freundorfer

Spielspaß **75%**

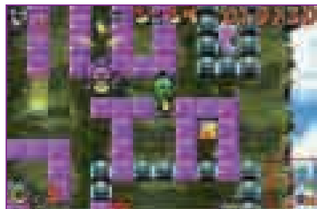
HERSTELLER Nintendo
ZIRKA-PREIS 110 Mark
GRAFIK 80% SOUND 78%

Reichhaltiges Jump'n'Run, das Gehirn und Geschick fordert. Hübsch, aber manchmal arg frustrierend.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: PLANET INTERACTIVE, FRANKREICH (WWW.VID.DE)

Planet Monsters



Die "Planet Monsters" blasen zum großen Wettstreit. In mehrere Bildschirme umfassenden Labyrinthen tretet Ihr deshalb in verschiedenen, nochmals in Einzellevel unterteilten Welten gegen je drei Konkurrenten an. Per gezieltem Fußtritt kickt Ihr den Gegnern Felsblöcke entgegen, jagt sie via Bombe in die Luft oder warpt von einem Eck ins andere. Unübersichtliche Arenen und dröger Ablauf machen die Monsterhatz auch zu viert nicht spannender. *cg*

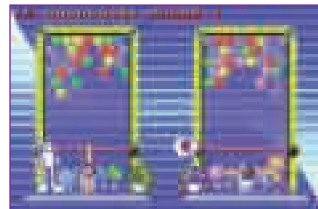
Spielspaß **59%**

HERSTELLER Virgin
ZIRKA-PREIS 110 Mark
GRAFIK 62% SOUND 54%

Mäßig spannender Geschicklichkeits-/Knobelmix – für eiserne "Pengo"-Fans einen Blick wert.

ENTWICKLER: TAITO/ALTRON, JAPAN (WWW.UBISOFT.DE)

Super Bust-A-Move



Taitos Klassiker auf dem GBA: Wiedermal packt Ihr die Blasenkanone aus, um zirka 50 Levels von hinterhältig angeordneten bunten Kugeln zu säubern. Wie beim gleichnamigen PS2-Vorbild erschweren Gemeinheiten wie ein Laufband am Spielfeldrand oder Barrieren das punktgenaue Platzieren der Kugeln. Neben dem Lösen von Einzelspielerpuzzles dürft Ihr auch gegen zehn CPU-Charaktere oder einen Kumpel via Link antreten – allerdings nur mit Zweitmodul. *sf*

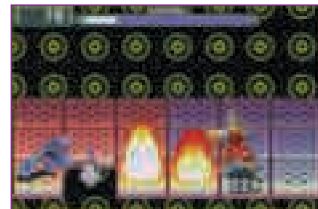
Spielspaß **80%**

HERSTELLER Ubi Soft
ZIRKA-PREIS 110 Mark
GRAFIK 64% SOUND 59%

Zeitloser Puzzlespaß für unterwegs: Ein Garant kurzweiliger Unterhaltung, leider mit wenig Modi.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Megaman Battle Network



Ausnahmsweise kein Jump'n'Run: Die blaue Kultfigur Megaman mimt in seinem ersten GBA-Auftritt ein Computerpogramm, das im Besitz des jungen Lan ist. Mit dem Knirps lauft Ihr in einem bunten, leicht futuristischen RPG-Szenario herum, an Terminals darf Megaman in Aktion treten. Wie Tron lauft Ihr im abgefahrenen, elektronischen Inneren von Netzwerken herum, löst Rätsel und plättet in actionorientierten Zufallskämpfen Viren. Nur für Englischkundige. *sf*

Spielspaß **68%**

HERSTELLER Ubi Soft
ZIRKA-PREIS 110 Mark
GRAFIK 69% SOUND 60%

Seltsames Cyberrollenspiel im typischen Japanolook. Für Megaman- und Nipponfreaks.

ENTWICKLER: TITUS, FRANKREICH (WWW.VID.DE)

Kao the Kangaroo

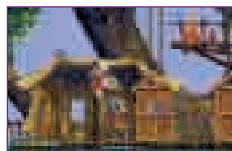


Nach dem durchwachsenen Dreamcast-Auftritt, kommt nun der GBA in den 'Genuss' des Simpel-Hüpfers. In 2D-Seitenansicht dirigiert Ihr Kao durch zwei Dutzend Level. Auf Knopfdruck verteilt der Held Schwanz- oder Faustschläge, springt über Abgründe und inspiziert ober- und unterhalb liegende Ebenen. Leider ist das Münzsammeln derart langweilig und teilweise auch unfair inszeniert, dass Ihr Kao am liebsten als Steak beim nächsten Metzger sehen würdet. *os*

Spielspaß **34%**

HERSTELLER Virgin
ZIRKA-PREIS 110 Mark
GRAFIK 56% SOUND 38%

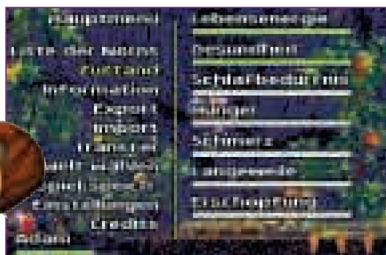
2D-Jump'n'Run mit unfairem und langweiligem Leveldesign. Holt Euch besser Goldlocke "Rayman".



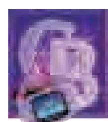
Über Aufzüge gelangen die Norns in neue Areale

ENTWICKLER: ELO Interactive, Deutschland (www.elo-interactive.de)

Creatures



In einem Statusbildschirm seht Ihr nach, wie es Eurem gerade gewählten Norn geht: Adam ist total fit.



Tamagotchi in 32 Bit: Als flatternde Fee Marela müsst Ihr Euch um die aussterbende Rasse der Norns kümmern – großäugige, pelzige Tierchen, die durch genetische Experimente auf dem naturnahen Planeten Albia geschaffen wurden. Doch nur noch ein Pärchen der Knuddel-Mutanten hat eine lange Phase der wissenschaftlichen Nichtbeachtung überlebt: Naiv wie kleine Kinder trollen die Tierchen durch die Landschaft und sind schutzlos allerlei Gefahren ausgesetzt. Durch Zuckerbrot (Feenstaub) und Peitsche (Blitze) macht Ihr sie Euch hörig oder lehrt Elementares wie die Notwendigkeit zu Essen. Durch die Select-Taste wechselt Ihr jeweils Euren Schützling, anschließend zeigt Ihr ihm zum Ankämpfen gegen Langeweile herumliegendes Spielzeug, verarztet ihn bei Schmerzen mit Heilkräutern oder lasst ihn Aufzugknöpfe drücken – so gelangt das Norn in vorher unzugängliche Bereiche. Wenn Ihr Glück habt, wird das Weibchen schwanger und Ihr könnt eine größere Population züchten. Seid Ihr allerdings ein schlechter Schutzengel, so sterben die Pelztierchen frühzeitig und mit ihnen (so kein fortpflanzungsfähiges Paar mehr vorhanden ist) die gesamte Rasse. *sf*

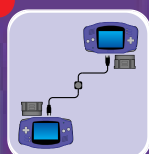


Baby-Boom: Um die Reifung zu beschleunigen, legt Ihr mit Marela das Ei in die Brutmaschine.

Spielspaß 61%

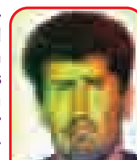
HERSTELLER: Swing!
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 63% SOUND: 35%

Interessante Sozialstudie mit zuckersüßen Knuddeltierchen: Leider schnell öde und mit mäßiger Handhabung.



ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für PSone ist in Arbeit.

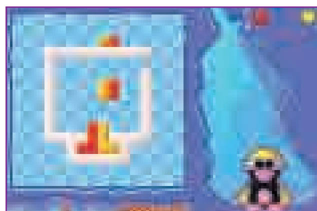
"CREATURES" war schon auf dem PC eine zweischneidige Geschichte: Verhinderte Sozialpädagogen und praktizierende Sadisten erfreuten sich an ihrer Autorität, die sie durch munteres Loben oder gnadenloses Bestrafen über die KI-Tierchen ausüben durften. Der 'gewöhnliche' Spieler mit Hang zur kurzweiligen Unterhaltung fand das ganze Konzept hingegen sterbenslangweilig. Es ist sicher spaßig, mit den mal gelehrigen und braven, mal nervig dummen und ungehorsamen Norns seine psychologischen Spielchen zu treiben, ihre Lebenswelt zu erforschen und fitte Nachkommen zeugen zu lassen – auf Dauer gesehen ödet einen aber die Langatmigkeit des Ganzen an wie das Auswendiglernen des Zitronensäurezyklus. Auf dem GBA nerven zudem die düsteren Hintergründe und eine recht primitive Steuerung.



Stephan Freundorfer

ENTWICKLER: Denki, Schottland (www.denki.co.uk)

Denki Blocks



Knuffig Knobeln auf dem GBA: Bei "Denki Blocks" müsst Ihr einzelne Blöcke so auf einem Spielfeld herumschieben, dass sie aneinander kleben. Schwierig wird das durch Hindernisse und die Tatsache, dass Ihr immer nur alle Quadrate auf einmal gleichzeitig bewegen könnt. Das überzuckerte Drumherum mitsamt faden Zwischensequenzen ist zwar nicht der Knüller, die Denkaufgaben selbst sind aber spritzig und mal was Neues im Puzzlegenre – Grübler greifen zu. *us*

Spielspaß 77%

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 60% SOUND: 57%

Netter Denksport mit einer innovativen Grundidee, dank großem Umfang auf Dauer spaßig.

ENTWICKLER: Crawfish, England (www.crawfish.co.uk)

Freestyle Scooter



Nach "Freestyle Scooter" wird selbst dem größten Rollerfreund klar, dass zu einem vernünftigen "Tony Hawk"-Clone mehr gehört als Grafikstil und Grundidee schlampig zu imitieren. So kullert Ihr zwar durch vier Szenarien und trickst an Pipes oder grindet an Geländern, doch sieht das Ganze langweilig aus und wird mangels Abwechslung prompt schnell fade. Nur für Harcdore-Anhänger des modischen Kickboardens, der Rest spielt besser weiter mit Tony. *us*

Spielspaß 53%

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 65% SOUND: 62%

Profilloser "Tony Hawk"-Nachahmer mit zu wenig Tricks und Arenen, um länger interessant zu sein.

ENTWICKLER: Rage, England (www.rage.com)

David Beckham Soccer



Der englische Kicker-Held dribbelt auch auf dem GBA über das Display: Während ausreichend Optionen (allerdings kein Link) inklusive Training und Beckham-Bio dabei sind, wird der Spaß beim Anpfiff etwas ausgebremst: Ball- und Spielergrößen wirken in der Pseudo-3D-Optik unproportioniert, zudem fliegt das runde Leder reichlich obskur über den Platz. So ist die Kickerei zwar leidlich unterhaltsam, Ubi-Stallkollege Zickler kann's aber besser. *us*

Spielspaß 62%

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 62% SOUND: 33%

Durchschnittliche Bolzerei mit netter, aber unausgereifter 3D-Optik und etwas merkwürdigem Ballverhalten.

ENTWICKLER: Torus Games, Australien (www.torus.com.au)

Planet der Affen



Basierend auf den alten Filmklassikern stapft Ihr als Mensch über einen von Affen, Schlangen, Bären und anderem Getier bevölkerten Planeten. Beim Erklimmen von Felsplattformen oder beim Meistern von zahlreichen Hüpfabschnitten kommt leider schnell Langeweile und Frust auf. Eure Gegner sind alles andere als intelligent und warten geduldig, bis Ihr sie mit Waffengewalt niederstreckt. Die Steuerung ist zudem aufgrund sparsamer Heldenanimation sehr ungenau. *os*

Spielspaß 47%

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 50% SOUND: 67%

Langatmiges 2D-Jump'n'Run mit dummen Feinden, ungenauer Steuerung und fader Minimal-Optik.

Die MAN!AC-Spielepa

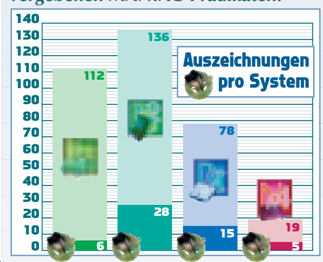
Alle Jahre wieder kommt der Weihnachtsmann – und der MAN!AC-Rückblick auf die letzten zwölf Monate. Welche Spieletitel uns dabei in bleibender Erinnerung blieben, erfahrt Ihr im Folgenden.



Obwohl das ausgehende Jahr mit dem schleichenden Rückzug von PSone bzw. N64 und dem überraschenden Ende des Dreamcasts unter schlechten Vorzeichen stand, stellten sich dennoch weit über 400 Spiele (inklusive Import-Tests) den kritischen MAN!AC-Augen. Damit Ihr nicht ratlos vor den prall gefüllten Softwareregalen steht oder – viel schlimmer – nicht wisst, was Ihr neben Mallorca-Urlaub, Heimkino-Equipment und "Simpsons"-DVDs auf den Weihnachts-Wunschzettel packen sollt, präsentieren wir Euch die besten Genrevertreter dieses Jahres. Im Kasten Tops & Flops findet Ihr schließlich die persönlichen Favoriten der Redakteure sowie ihre schlimmsten Test- bzw. Spieleerlebnisse. *os*

Zahlenspiele

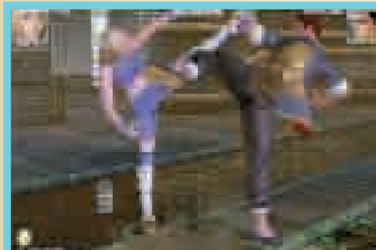
In der untenstehenden Grafik findet Ihr die Anzahl der Tests im Jahr 2001, aufgeteilt nach Systemen. Interessant ist dabei die sinkende Spielequalität auf der PSone, abzulesen an den wenigen vergebenen MAN!AC-Prädikaten.



TOP-HITS 2001

Beat´em-Up

1 Dead or Alive 2 — PS2



Sexy Schlagabtausch: Dank 60-Hz-Modus, blitzschnellem Kampfsystem, riesigen interaktiven 3D-Arenen und zahllosen Extras ein echtes Spektakel. Besonders die freispielbaren, äußerst aufreizenden Kostüme der weiblichen Kämpfer haben es uns angetan...

2 Super Street Fighter 2 Turbo — GBA

3 Street Fighter 3rd Strike — Dreamcast

Denkspiel/Adventure

1 Flucht von Monkey Island — PS2



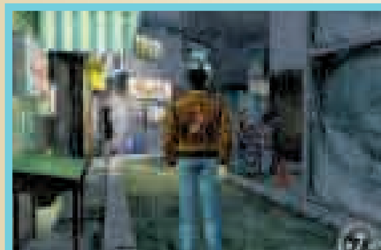
Glorreiches Konsolendebüt: Der jahrelang Computer-exklusive Comic-Pirat Guybrush Threepwood überzeugt auch auf der PS2 mit ulkigen Dialogen, bunter Optik und gefälliger Steuerung. Kurze Ladezeiten und gelungene Übersetzung runden das Adventure ab.

2 Super Bust-a-Move — PS2

3 You don´t know Jack — PSone

Action-Adventure

1 Shenmue — Dreamcast



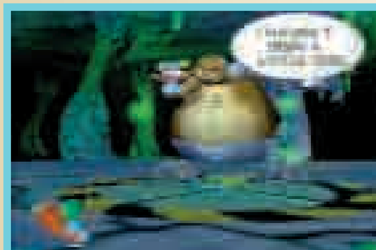
Das bis dato teuerste Videospiel verzaubert mit fernöstlichem Flair, spannender Story und brillanter 3D-Grafik. Kein Spiel vorher simulierte so packend das 'wahre Leben', zahlreiche Mini-Spiele und 'Quick Time Events' sorgen für Abwechslung im Cyber-Alltag.

2 Silent Hill 2 — PS2

3 Headhunter — Dreamcast

Jump´n´Run

1 Conker´s Bad Fur Day — N64



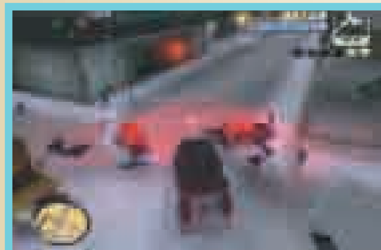
Nur für Erwachsene: Von dem ehemals superniedlichen "Conker 64" blieb nach einer Überarbeitung ein trinkender, rauchender, ordinärer Held übrig, der in mehr als einem Dutzend abgefahrener Szenarien seinen Mann stehen muss – ein absoluter Pflichtkauf!

2 Banjo-Tooie — N64

3 Sonic Adventure 2 — Dreamcast

Actionspiel

1 GTA 3 — PS2



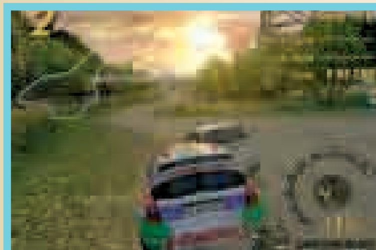
Operation gelungen: Endlich dürft Ihr Eure Gangsterkarriere hautnah miterleben und in einer gigantischen 3D-Metropole rauben, morden oder die Polizei an der Nase rumführen. Da greifen selbst Pazifisten gierig zum Scharfschützen-Gewehr.

2 Half-Life (dt.) — PS2

3 Red Faction — PS2

Rennspiel

1 Gran Turismo 3 A-spec — PS2



Berechtigter Hype: Mit "GT3" schufen Polyphony Digital das ultimative Rennspiel, das mit opulenter Optik, perfektem Fahrgefühl und gigantischem Umfang jegliche Konkurrenz verblassen lässt. Wer sich den PS2-Renner nicht holt, ist selber schuld!

2 Splashdown — PS2

3 Mario Kart Super Circuit — GBA

rade 2001

Rollenspiel

1 Paper Mario — N64

Der pummelige Klempner Mario bürgt auch im Rollenspiel-Genre für exzellente Qualität: Spannende Geschicklichkeitseinlagen verleihen dem ausgeklügelten Kampfsystem die nötige Würze, die erfrischende Comic-Optik sorgt für knuffiges Nintendo-Ambiente.

2 Grandia 2 — Dreamcast

3 Final Fantasy 9 — PSone

Sportspiel

1 Virtua Tennis 2 — Dreamcast

Aufpolierte Fortsetzung: ”Virtua Tennis 2” spielt sich dank eines extrem motivierenden Weltranglisten-Modus’, der unnachahmlichen Matchdynamik und des wesentlich simulationslastigeren Spielablaufs an die Spitze der Sportspiele und in die Herzen der MAN!ACs.

2 FIFA 2002 — PS2

3 NHL 2002 — PS2

Strategie

1 Advance Wars — GBA

Strategie im Hosentaschenformat: Unzählige anspruchsvolle Missionen, eine liebevolle grafische Aufmachung und reichlich Multiplayer-Karten versüßen jeden noch so langweiligen Urlaub. Kurz vor knapp wurde das Modul auf 2002 verschoben.

2 Theme Park World — PS2

3 Ring of Red — PS2

Multiplayer

1 Phantasy Star Online — Dreamcast

Schon im Einspieler-Modus ist ”Phantasy Star Online” ein fesselndes Erlebnis. Zockt Ihr das Action-RPG allerdings online mit einigen Freunden, dann steigen Spielspaß und Telefonrechnung in ungeahnte Höhen. Vorsicht: Absolute Suchtgefahr!

2 Virtua Tennis 2 — Dreamcast

3 NHL Hitz 20-02 — PS2

Tops & Flops

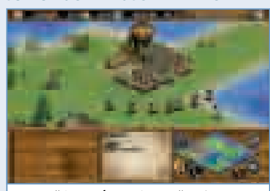
”GTA 3” (PS2)



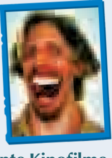
STEPHAN FREUNDORFER

TOP: Dieses Jahr auf nur ein Topspiel zu reduzieren, ist definitiv unmöglich. Doch wenn ich den GBA samt dem brillanten US-”Advance Wars” weglege, fesselt mich nichts so vor den Bildschirm wie DMA Designs ”GTA 3”. Grenzenlose Freiheit, unzählige Autos und Aufträge sowie die hervorragende Präsentation machen die Gangsteraction zur Spieleperle, zu der man einfach immer wieder greifen muss.

FLOP: Unter den lieblosen PC-Konvertierungen für die PS2 hat mich ”Age of Empires 2” am meisten verärgert. Denn eigentlich wäre der Echtzeitstrategie-Bestseller ein echter Knaller, wenn die Entwickler nur ein bisschen mehr an die Bedürfnisse und Voraussetzungen des Konsolenpublikums gedacht hätten. Schade!


”Age of Empires 2” (PS2)


”Conker’s Bad Fur Day” (N64)

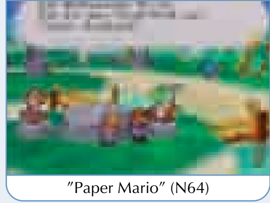


OLIVER SCHULTES

TOP: Mein persönliches Highlight ist Rares brillantes Jump’n’Run “Conker’s Bad Fur Day”. Das N64-Modul ist ein Sammelsurium von abgedrehten Ideen, schwarzem Humor und unzähligen Anspielungen auf bekannte Kinofilme. Neben dem innovativen Inhalt überzeugt das Abenteuer mit effektvoller 3D-Optik, glasklarer englischer Sprachausgabe und perfekter Spielbarkeit. Ein Juwel, das bei mir auch in zehn Jahren noch für Vergnügen sorgen wird.

FLOP: Als Fan der Filme freute ich mich besonders auf die Versoftung von “Evil Dead”. Nach dem Starten der Konsole kam dann auch das Grauen – leider als blankes Entsetzen angesichts der verbockten Spielmechanik: Träge Steuerung und platte Monsterkämpfe rauben Euch den Verstand. Wenigstens kümmern Euch dann die rausgeschmissenen 90 Mark nicht mehr!


”Evil Dead: Hail to the King” (DC)

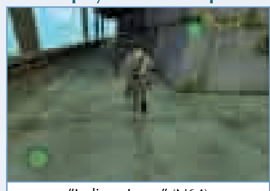

”Paper Mario” (N64)



COLIN GÄBEL

TOP: Im ”Final Fantasy”-typischen RPG-Alltag bestehend aus nervtötenden Zufallsgefechten, schier endlosen Zwischensequenzen und trüber Weltuntergangsstimmung kam Marios Rollenspielausflug gerade recht. Unwiderstehliche Präsentation, ausgeklügeltes Kampfsystem und anspruchsvolles Kerkerdesign machen aus ”Paper Mario” ein Ausnahmemodul in bester Nintendo-Tradition – da können selbst Herr Sakaguchi & Co. noch was lernen.

FLOP: An sich ein tolles Action-Adventure, aber ”Indiana Jones” hat mich Lebenszeit gekostet wie kein anderes Spiel in diesem Jahr. Da grübelt, schwitzt und verzweifelt man an den ultraharten Kopfnüssen, nur um dem Leser in einer dreiteiligen Lösung solche Erfahrungen zu ersparen, und dann erscheint Indys N64-Expedition nichtmal hierzulande – hab ich geflucht...


”Indiana Jones” (N64)


”Dark Cloud” (PS2)

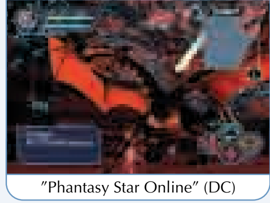


ULRICH STEPPBERGER

TOP: Eigentlich mache ich ja um Rollenspiele und alles, was irgendwie danach aussieht, einen großen Bogen – unversehens hat mich dann aber doch ein Exemplar dieser Gattung tagelang gefesselt: Bei ”Dark Cloud” finden Dungeon-Profis sicher einiges zu nörgeln, für Genre-Novizen wie mich war es aber trotzdem ein Erlebnis. Solche positiven Überraschungen kann es ruhig öfters geben – man darf die Hoffnung eben nie fahren lassen...

FLOP: Ein ”F-Zero X”-Clone mit Grafik jenseits des Streckensrands auf der PS2? Prinzipiell fein, nur leider hilft es wenig, wenn durch Optikspielereien die Bildrate so zusammenbricht, dass ein Rennspiel zur Slideshow wird. So geschehen bei ”G-Surfers”, das sich damit verdientermaßen den Frustpreis für die enttäuschendste Umsetzung eines guten Konzepts abholt.


”G-Surfers” (PS2)


”Phantasy Star Online” (DC)



DAVID MOHR

TOP: Obwohl mein Charakter ‘Randolph der rote Ranger’ nie die magische Level 100-Grenze erreicht hat, war Segas ”Phantasy Star Online” mein ganz persönliches Highlight 2001. Selbst horrende Telefongebühren und terminbesessene Chefredakteure konnten mich nicht vom nächtlichen Ausflug nach Ragol abhalten, trotz Serverabstürzen und Verbindungsproblemen mussten Mitspieler aus aller Welt den ‘roten Blitz’ Nacht für Nacht ertragen.

FLOP: Als langjähriger PC-Asket war ich voller Vorfreude auf ”Unreal Tournament”. Die rucklige und iLink-lose PAL-Version hat mich aber schnell eines Besseren belehrt: Von flüssiger Mehrspieler-Action keine Spur, stattdessen musste ich in Zeiten der ach so mächtigen PS2-Techologie mit schwer ruckelndem Splitscreen und lahmem Single-Player-Modus auskommen.


”Unreal Tournament” (PS2)

Jahresinhalt 2001



Features & Reportagen

TITEL	HEFT	SEITE
3DO dreht auf	1	16
AOU 2001 – Tokio im Spielerausch	5	28
Bleemcast: Der PSone Emulator für Dreamcast	7	13
Cinemaware: Kinoreifes Comeback	2	22
Classic Gaming Expo: Veteranen in der Wüste	10	42
Datel intim: Made in England	8	24
Der Japan-Start des Gamecube: Kleiner Riese	11	45
Die PS2 als Heimkinozentrale	1	20
Die Softwarezukunft des Gamecube	12	28
E3 2001: Die Nachlese	8	30
E3 2001: Kampf der Giganten	7	34
EA: Gigant in allen Gassen	10	12
ECTS 2001: Gepflegte Langeweile	11	20
GDC Europe: Spielemacher unter sich	11	22
Gamestock 2001: Im Zeichen des X	5	10
Grafik in neuen Dimensionen, Teil 1	4	30
Grafik in neuen Dimensionen, Teil 2	5	30
Grafik in neuen Dimensionen, Teil 3	6	76
Horror-Special: Bis das Blut gefriert	2	10
Jahresrückblick 2000	1	88
Multiplayer-Special: Einsam, Zweisam, Dreisam	3	75
N64-Special: Adé 64 Bit	12	36
Platinen-Recycling	2	28
PSone-Special: Ende einer Ära	9	62
Sega – Aus der Traum	4	22
Spaceworld 2001: Showdown in Tokio	10	32
Tokyo Game Show 2001 Spring: Frühlingsgefühle	6	10
Tokyo Game Show 2001Autumn: Masse und Klasse	12	10
Trendsport-Junkies	10	28
Videospielliteratur: Spiele-Bibliothek	9	26
Xbox exklusiv	2	30
Xbox in Europa: Konsole der X-Klasse	12	20
Xbox: Gates greift an	3	24
Xbox: Operation Japan	11	30

Spiele-vorstellungen & Previews

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
007 – Agent im Kreuzfeuer	PS2	10	16
007 – Agent im Kreuzfeuer	PS2	12	32
007 Racing	PSone	1	10
Ace Combat 4	PS2	3	36
Age of Empires 2	PS2	9	20
Airforce Delta Storm	Xbox	7	18
Alien Front Online	Dreamcast	1	14
Alone i.t. Dark: The New Nightmare	DC, PSone, PS2	5	6
Ape Escape 2001	PS2	9	22
Army Men Air Attack 2	PS2	6	39
Asterix Maximum Gaudium	PSone	6	40
Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	5	20
Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	11	10
Batman Vengeance	PS2, Xbox	10	48
Bomberman Online	Dreamcast	5	40
Breath of Fire	GBA	11	87
Burnout	PS2	10	48
C-12: Final Resistance	PSone	3	8
Confidential Mission	Dreamcast	5	22
Conker's Bad Fur Day	Nintendo 64	4	16
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	PS2	10	38
Crazy Taxi	PS2	6	40
Crazy Taxi 2	Dreamcast	5	18
Dark Cloud	PS2	3	18
Darkstone	PSone	2	8
Daytona USA 2001	Dreamcast	2	20
Deus Ex	PS2	10	20
Devil May Cry	PS2	6	6
Dr. Mario 64	Nintendo 64	4	41
Dragon Quest 7	PSone	7	24
Dragonriders	Dreamcast	5	26
Dreamland Chronicles	PS2	2	26
Dropship	PS2	11	32
Dynasty Warriors 3	PS2	12	8
Endgame	PS2	10	48
ESPN NBA 2 Night	PS2	2	40
Eve of Extinction	PS2	9	33
Evil Twin	Dreamcast, PS2	7	14
Extermination	PS2	5	24
Fighting Vipers 2	Dreamcast	2	41
Final Fantasy 10	PS2	7	20
Final Fantasy 10	PS2	10	8
Freak Out	PS2	8	20
Galleon – Islands of Mystery	Gamecube, Xbox	10	26
Gauntlet Dark Legacy	PS2	6	39
Gradius Galaxies	GBA	10	77
Gran Turiosmo 3 A-spec	PS2	2	6
Gran Turismo 3 A-spec	PS2	7	10
GTA 3	PS2	4	12
GTA 3	PS2	10	34
Gun Valkyrie	Xbox	8	22
Gungriffon Blaze	PS2	2	40
Half-Life (dt.)	PS2	10	22
Headhunter	Dreamcast	1	8
Headhunter	Dreamcast	11	28
Herdy Gerdy	PS2	7	26
Hidden Invasion	PS2	5	41
Ico	PS2	12	16
International League Soccer	PS2	6	38
Iridion 3D	GBA	9	57
Jak and Daxter	PS2	7	8
Jak and Daxter	PS2	12	24
Kessen 2	PS2	6	28
Klonoa 2: Lunatea's Veil	PS2	6	26
Kuri Kuri Mix	PS2	4	41
Legacy of Kain: Blood Omen 2	PS2	6	22
Legend of the Blade Masters	Dreamcast	2	18
Legion: The Legend of Excalibur	Gamecube, PS2, Xbox	10	24
Lotus Challenge	PS2	8	18
Maximo – Ghosts to Glory	PS2	8	14
MDK 2 Armageddon	PS2	4	42
Metal Gear Solid 2	PS2	4	6
Mosquito	PS2	9	16
Motor Mayhem	PS2	9	14
MTV Music Generator 2	PS2	5	41
Namco Museum	GBA	12	87
NBA Street	PS2	6	41
No one lives forever	PS2	1	12
Oni	PS2	2	24
Ooga Booga	Dreamcast	10	39
Pac-Man Collection	GBA	12	87
Parappa the Rapper 2	PS2	12	26
Phantasy Star Online Ver. 2	Dreamcast	7	22
Pikmin	Gamecube	7	6
Project Eden	PS2	3	20
Project Ego	Xbox	8	12
Rayman M	PS2	9	24
Red Faction	PS2	4	26
Resident Evil	Gamecube	11	8
Ring of Red	PS2	5	16
Roswell Conspiracies	PSone	6	38
Rumble Racing	PS2	3	36
Rune: Viking Warlord	PS2	8	8
Rune: Viking Warlord	PS2	5	40
Shadow Man: 2econd Coming	PS2	6	24
Sheep, Dog 'n' Wolf	PSone	9	32
Shenmue 2	Dreamcast	4	10
Shenmue 2	Dreamcast	11	16
Silent Hill 2	PS2	6	16
Silent Hill 2	PS2	9	12
Silent Scope 2	PS2	9	33
Smuggler's Run 2	PS2	6	38
Sonic Adventure 2	Dreamcast	3	10
Sonic Adventure 2	Dreamcast	6	18
Splashdown	PS2	8	16
Splashdown	PS2	11	26
Spy Hunter	PS2	10	36
Star Wars: Rogue Leader	Gamecube	7	16
Star Wars: Starfighter	PS2	4	20
Starlancer	Dreamcast	1	18
Stunt Typhoon	Arcade	4	28
Syphon Filter 3	PSone	12	18
Tarzan Freeride	Gamecube, PS2	10	49
Tekken 4	Arcade	9	8
The Bouncer	PS2	3	16
The Getaway	PS2	3	6
The Italian Job	PSone	9	32
The King & I	PS2	6	20
The Thing	PS2	11	14
Time Splitters 2	PS2	9	33
Toy Racer	Dreamcast	1	9
Toy Story Racer	PSone	3	37
Twisted Metal Small Brawl	PSone	9	15
Twisted Metal: Black	PS2	9	14
UEFA Challenge	PSone, PS2	4	40
Virtua Fighter 4	Arcade	9	8
Wave Rally	PS2	8	17
Waverace Blue Storm	Gamecube	8	16
Wild Riders	Arcade	3	22
Wipeout Fusion	PS2	11	24
Xenosaga	PS2	8	10
XG3: Extreme-G Racing	PS2	9	18
You don't know Jack	PSone	4	42
Zone of the Enders	PS2	1	6

Spiele-Tests (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPAß
007 Racing	PSone	2	58	52%
102 Dalmatiner	Dreamcast	4	81	64%
102 Dalmatiner	PSone	3	61	65%
18 Wheeler	Dreamcast	5	60	70%
4x4 Evolution	Dreamcast	2	80	64%
4X4 Evolution	PS2	6	59	64%
7 Blades	PS2	8	74	60%
Action Man Destruction X	PSone	1	81	75%
Advance Wars	GBA	11	90	88%
Aerowings 2	Dreamcast	2	74	80%
Age of Empires 2	PS2	11	78	73%
Aidyn Chronicles	Nintendo 64	6	72	44%
Airblade	PS2	12	73	76%
All-Star Baseball 2002	PS2	6	71	65%
Alone i.t. Dark: New Nightmare	Dreamcast	8	63	87%
Alone i.t. Dark: New Nightmare	PS2	12	63	87%
Alone i.t. Dark: New Nightmare	PSone	7	50	86%
Aqua Aqua	PS2	1	87	75%
Arielle 2	PSone	1	86	64%
Armored Core 2	PS2	3	72	76%
Army Men Advance	GBA	9	61	53%
Army M. Air Attack: Blade's Revenge	PS2	7	76	63%
Army Men Omega Soldier	PSone	6	67	32%
Army Men Sarge's Heroes 2	PS2	6	67	63%
Army Men: Air Attack 2	PSone	1	86	68%
Army Men: Green Rogue	PS2	5	65	44%
Army Men: Lock'n'Load	PSone	5	80	66%
Army Men: Sarge's Heroes	Dreamcast	1	87	67%
Army Men: Sarge's Heroes 2	PSone	1	86	61%
Asterix Maximum Gaudium	PSone	7	53	56%
Atlantis: D. Geheimnis d. verl. Stadt	PSone	11	86	71%
ATV Offroad	PS2	8	56	85%
Ballistic	PSone	2	82	80%
Banjo-Tooie	Nintendo 64	5	70	91%
Batman Vengeance	GBA	12	92	62%
BDFL Manager 2001	PSone	5	54	73%
Bedrock Bowling	PSone	5	81	14%
Blade	PSone	1	85	57%
Bloody Roar 3	PS2	8	70	70%
Bomberman Tournament	GBA	9	60	84%
Bombing Islands	PSone	1	86	72%
Box Champions 2001	PSone	2	82	76%
Breath of Fire 4	PSone	8	72	78%
Burnout	PS2	12	78	81%
Burstrick Wake Boarding	PSone	3	59	36%
Buzz Lightyear of Star Command	Dreamcast	3	62	60%

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPAß
Buzz Lightyear of Star Command	PSone	3	62	60%
C-12: Final Resistance	PSone	4	52	83%
Carrier	Dreamcast	9	44	75%
CART Fury	PS2	8	52	72%
Castlevania Chronicles	PSone	12	67	69%
Castlevania: Circle of the Moon	GBA	8	84	85%
Championship Motocross 2001	PSone	4	80	63%
Championship Surfer	Dreamcast	5	73	31%
Chaos Break	PSone	6	66	71%
Charge 'n Blast	Dreamcast	9	45	61%
Chicken Run	Dreamcast	1	82	79%
Chicken Run	PSone	1	82	78%
City Crisis	PS2	9	52	63%
Coaster Works	Dreamcast	9	54	63%
Confidential Mission	Dreamcast	6	56	80%
Conker's Bad Fur Day	Nintendo 64	5	56	94%
Crash Bandicoot: Zorn des Cortex	PS2	12	80	85%
Crash Bash	PSone	1	45	67%
Crazy Taxi	PS2	7	60	85%
Crazy Taxi 2	Dreamcast	8	54	86%
Dancing Stage Disney Mix	PSone	10	65	80%
Dancing Stage Euromix	PSone	1	72	84%
Dark Cloud	PS2	10	62	81%
Darkstone	PSone	4	74	71%
Dave Mirra Freestyle BMX	Dreamcast	2	83	79%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	PS2	11	84	76%
Dave Mirra Maximum Remix	PSone	7	63	80%
Daytona USA 2001	Dreamcast	3	56	86%
Dead or Alive 2	PS2	1	61	91%
Der Weg nach El Dorado	PSone	2	62	62%
Die Mumie	PSone	1	73	47%
Die Welt ist nicht genug	Nintendo 64	1	56	84%
Die Welt ist nicht genug	PSone	1	56	69%
Digimon World	PSone	9	55	56%
Dino Crisis	Dreamcast	2	61	82%
Dinosaurier	Dreamcast	1	66	63%
Dinosaurier	PS2	2	83	63%
Dinosaurier	PSone	1	66	57%
Donald Duck Advance	GBA	12	92	64%
Donald Duck Quack Attack	Dreamcast	2	83	72%
Donald Duck Quack Attack	Nintendo 64	1	74	72%
Donald Duck Quack Attack	PS2	2	83	73%
Donald Duck Quack Attack	PSone	1	74	72%
Dracula 2	PSone	9	49	55%
Dragonriders: Chronicles of Pern	Dreamcast	8	50	65%
Driver 2	PSone	1	36	68%
Driving Emotion Type-S	PS2	4	65	49%
Dschungelbuch Groove Party	PS2	6	75	61%
DSF Freestyle Scooter	PSone	5	67	50%
DSF Fußball Manager 2001	PSone	9	56	31%
Ducati World	Dreamcast	6	73	51%
Ducati World	PSone	2	59	51%
Duke Nukem: Land of the Babes	PSone	5	77	55%
Dukes of Hazzard 2	PSone	5	55	56%
Dynasty Warriors 2	PS2	2	70	61%
Earthworm Jim	GBA	11	89	74%
ECW Anarchy Rulz	Dreamcast	4	81	69%
Ein Königreich für ein Lama	PSone	4	60	72%
Ephemeral Fantasia	PS2	11	82	45%
ESPN Final Round Golf	GBA	11	91	66%
ESPN National Hockey Night	PS2	7	58	55%
ESPN Winter X-Games	PS2	1	60	82%
Eternal Ring	PS2	2	66	54%
European Super League	Dreamcast	5	81	53%
Evergrace	PS2	4	70	58%
Evil Dead – Hail to the King	Dreamcast	9	50	37%
Evil Dead – Hail to the King	PSone	9	50	37%
Excitebike 64	Nintendo 64	7	73	87%
Exhibition of Speed	Dreamcast	6	75	29%
Extermination	PS2	7	54	81%
F1 2001	PS2	11	74	78%
F1 Championship 2000	PS2	1	61	71%
F1 Racing Championship	Dreamcast	2	75	65%
F1 Racing Championship	PS2	4	64	86%
F1 World Grand Prix	PSone	6	69	35%
Fear Effect 2: Retro Helix	PSone	3	60	81%
FIFA 2001	PS2	1	62	90%
FIFA 2001	PSone	1	62	80%
FIFA 2002	PS2	12	76	90%
FIFA 2002	PSone	12	76	84%
Fighting Vipers 2	Dreamcast	3	66	74%
Final Fantasy 9	PSone	3	46	88%
Final Fight One	GBA	10	81	70%
Fisherman's Bait 3	PSone	5	81	69%
Flintstones: Viva Rock Vegas	PS2	7	57	50%
Flucht von Monkey Island	PS2	8	68	86%
Ford Racing	PSone	5	67	50%
Formel 1 2001	PS2	6	52	85%
Formel 1 2001	PSone	6	52	83%
Formula Nippon	PSone	6	69	39%
Freak Out	PS2	9	46	64%
Fur Fighters: Viggo's Revenge	PS2	7	74	83%
F-Zero: Maximum Velocity	GBA	8	83	82%
Gauntlet Dark Legacy	PS2	7	71	78%
Gifty: Ein Geschenk des Himmels	PS2	7	75	60%
Gran Turismo 3 A-spec	PS2	9	40	92%
Grandia 2	Dreamcast	3	64	89%
G-Surfers	PS2	11	76	59%
GT Advance	GBA	9	59	65%
GTA 3	PS2	12	58	88%
Gunbird 2	Dreamcast	4	73	64%
Gungriffon Blaze	PS2	4	58	79%
Half-Life (dt.)	PS2	12	70	89%
Harvest Moon	PSone	5	68	78%
HBO Boxing	PSone	2	82	65%
Headhunter	Dreamcast	12	64	86%
Heroes of Might and Magic	PS2	6	64	66%
Hidden Invasion	PS2	11	77	44%
Hype – The Time Quest	PS2	10	61	39%
Indiana Jones Infernal Machine	Nintendo 64	5	62	82%
International League Soccer	PS2	7	59	57%
Iridion 3D	GBA	11	89	60%
Iron Aces	Dreamcast	9	45	42%
ISS 2000	PSone	1	71	82%
ISS Pro Evolution 2	PSone	4	68	86%
Jurassic Park 3: Park Builder	GBA	12	90	69%
Jurassic Park 3: The DNA Factor	GBA	10	83	38%
K1 Grand Prix	PSone	6	75	28%
Kao the Kangaroo	Dreamcast	2	81	56%
Kengo	PS2	4	78	65%
Kessen	PS2	2	56	78%
Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo 64	8	78	73%
Kiss Psycho Circus	Dreamcast	1	84	70%
Klonoa 2: Lunatea's Veil	PS2	12	62	85%
Knockout Kings 2001	PS2	4	72	81%
König der Löwen	PSone	5	69	61%
Krazy Racers	GBA	8	85	75%
Kuri Kuri Mix	PS2	6	60	73%
Kurukuru Kururin	GBA	8	83	78%
Lady Sia	GBA	12	92	80%
Le Mans 24 Stunden	PS2	8	75	84%
Liberogrande International	PSone	4	75	56%
Looney Tunes Space Race	Dreamcast	1	83	68%
Lotus Challenge	PS2	12	56	73%
Madden NFL 2001	PS2	2	83	85%
Madden NFL 2001	PSone	2	82	86%
Madden NFL 2002	PS2	11	71	87%
Mario Kart Super Circuit	GBA	10	80	86%
Mario Party 3	Nintendo 64	12	67	66%
Mat Hoffman's Pro BMX	PSone	7	62	81%
McGrath vs. Pastrana	PSone	2	81	35%
MDK 2 Armageddon	PS2	5	74	84%
Megaman Legends 2	PSone	8	71	75%
Megaman X5	PSone	8	73	72%
Men in Black: The Series	GBA	10	83	55%
Midnight Club Street Racing	PS2	1	69	71%
Ministry of Sound Edition	PS2	9	53	-
Moho	Dreamcast	2	82	77%
Monster Racer	PSone	10	69	28%
Moorhuhn 2	PSone	3	63	35%
Mort the Chicken	PSone	2	81	53%
Moto GP	PS2	3	50	79%
Mr. Driller	Dreamcast	2	83	62%
Ms. Pac-Man Maze Madness	PSone	1	70	74%
MTV Music Generator 2	PS2	6	70	-
MTV Pure Ride	PSone	2	82	53%
MTV Skateboarding	Dreamcast	2	83	66%
MX 2002	PS2	10	74	75%
MX Rider	PS2	11	75	70%
NBA 2night	PS2	5	75	70%
NBA Hoopz	Dreamcast	5	78	68%
NBA Hoopz	PS2	5	78	63%
NBA Hoopz	PSone	5	78	59%
NBA Live 2001	PS2	5	49	80%
NBA Live 2001	PSone	1	73	81%
NBA Street	PS2	8	76	82%
NFL QB Club 2002	PS2	11	71	70%
NHL 2001	PS2	1	47	85%
NHL 2002	PS2	11	70	89%
NHL Hitz 20-02	PS2	12	84	82%
Oni	PS2	4	66	66%
Onimusha	PS2	8	66	84%
Operation Winback	PS2	6	62	82%
Orphen	PS2	1	76	63%
Outtrigger	Dreamcast	8	64	81%
Panzerfront	PSone	6	58	57%
Paper Mario	Nintendo 64	11	60	91%
Paris-Dakar Rally	PS2	12	69	61%
Phantasy Star Online	Dreamcast	3	52	91%
Pinobee	GBA	8	86	61%
Pipemania 3D	PSone	5	53	76%
Pitfall –The Mayan Adventure	GBA	12	91	66%
POD 2	Dreamcast	2	79	66%
Point Blank 3	PSone	4	75	69%
Pokémon Puzzle League	Nintendo 64	4	61	74%
Pokémon Stadium 2	Nintendo 64	11	63	69%
Pool Master	PS2	1	87	72%
Portal Runner	PS2	12	85	62%
Pro Evolution Soccer	PS2	12	74	88%
Pro Pinball: Trilogy	Dreamcast	5	61	80%
Project Eden	PS2	11	64	69%
Project Justice	Dreamcast	5	72	79%
Rainbow Six	Dreamcast	2	76	65%
Rainbow Six Rogue Spear	Dreamcast	7	77	67%
Rainbow Six Rogue Spear	PSone	6	74	78%
Rayman Advance	GBA	8	86	81%
Rayman Revolution	PS2	2	67	88%
RC Revenge Pro	PS2	2	83	62%
Ready 2 Rumble Boxing 2	GBA	8	89	67%
Ready 2 Rumble Boxing 2	PSone	2	82	67%
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Dreamcast	1	58	85%
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	PS2	1	58	85%
Record of Lodoss War	Dreamcast	1	64	80%
Red Faction	PS2	8	60	83%
Resident Evil 3: Nemesis	Dreamcast	2	60	84%
Resident Evil Code: Veronica X	PS2	9	48	87%
Ring of Red	PS2	7	66	81%
Robot Warlords	PS2	9	51	42%
Roswell Conspiracies	PSone	9	56	33%
Rumble Racing	PS2	6	68	70%
Rune: Viking Warlord	PS2	10	70	80%
Rush 2049	Nintendo 64	2	82	60%
Samba de Amigo	Dreamcast	1	78	85%
Scooby Doo	Nintendo 64	5	81	31%
Sega GT	Dreamcast	1	48	84%
Shadow of Memories	PS2	5	46	74%
Sheep	PSone	1	80	73%
Sheep, Dog 'n' Wolf	PSone	10	66	79%
Shenmue	Dreamcast	1	41	90%
Silent Hill 2	PS2	12	52	85%
Silpheed	PS2	2	72	67%
Simpsons Wrestling	PSone	5	59	28%
Skies of Arcadia	Dreamcast	4	76	87%
Sky Odyssey	PS2	5	64	80%
Sky Surfer	PS2	7	61	39%
Smuggler's Run	PS2	1	68	79%
Sno Cross Championship	Dreamcast	3	67	65%
Sonic Adventure 2	Dreamcast	8	44	89%
Sonic Shuffle	Dreamcast	4	79	56%
Spawn	Dreamcast	4	73	58%
Speed Devils Online	Dreamcast	3	74	83%
Spider-Man 2: Enter Electro	PSone	11	72	77%
Spider-Man: Mysterio's Menace	GBA	10	82	78%
Splashdown	PS2	12	68	87%
Spy Hunter	PS2	11	68	80%
SSX Snowboard Supercross	PS2	1	46	86%
Star Wars: Demolition	Dreamcast	3	55	39%
Star Wars: Demolition	PSone	2	63	39%
Star Wars: Ep.1 Battle for Naboo	Nintendo 64	5	52	74%
Star Wars: Jedi Power Battles	Dreamcast	1	87	70%
Star Wars: Starfighter	PS2	5	50	81%
Star Wars: Super Bombad Racing	PS2	7	69	60%
Starlancer	Dreamcast	2	52	82%
Street Fighter 3rd Strike	Dreamcast	1	87	86%
Street Fighter EX 3	PS2	5	79	72%
Strider 2	PSone	2	78	61%
Stunt GP	Dreamcast	8	48	73%
Stunt GP	PS2	12	77	66%
Stupid Invaders	Dreamcast	7	64	74%
Submarine Commander	PSone	6	65	19%
Summoner	PS2	3	68	84%
Super Bust-a-Move	PS2	1	87	85%
Super Dodge Ball	GBA	12	90	43%
Super Mario Advance	GBA	8	82	74%
Super Runabout	Dreamcast	2	77	62%
Super Street Fighter 2 Turbo	GBA	12	89	87%
Supercross	PSone	4	80	62%
Surf Rocket Racer	Dreamcast	3	58	66%
Surfing H3O	PS2	3	71	51%
Swing Away Golf	PS2	1	87	79%
Technomage	PSone	4	62	74%
The Bouncer	PS2	7	70	57%
The Grinch	Dreamcast	3	55	79%
The Grinch	PSone	1	44	78%
The Italian Job	PSone	10	68	65%
The Legend of Dragoon	PSone	2	64	88%
The Mission	PSone	3	59	11%
The next Tetris	Dreamcast	7	77	80%
The Simpsons Road Rage	PS2	12	57	79%
Theme Park World	PS2	2	71	84%
This is Football 2002	PS2	11	58	70%
Thunderhawk 3: Operation Phoenix	PS2	11	66	85%
Tiger Woods PGA Tour 2001	PS2	5	75	76%
Tiger Woods PGA Tour 2001	PSone	3	59	76%
Tiggers Honigjagd	Nintendo 64	6	75	64%
Tiggers Honigjagd	PSone	1	86	64%
Tim & Struppi's Abenteuerreisen	PSone	10	67	61%
Time Crisis 2	PS2	11	81	83%
Time Crisis: Project Titan	PSone	4	59	81%
Time Splitters	PS2	1	54	87%
Time Stalkers	Dreamcast	1	79	71%
TJ Lavin's Ultimate BMX	PSone	6	55	68%
Tokyo Highway Challenge 2	Dreamcast	2	80	73%
Tokyo Xtreme Racer	PS2	9	43	73%
Tom & Jerry	Nintendo 64	1	86	60%
Tom & Jerry	PSone	1	86	55%
Tomb Raider: Die Chronik	Dreamcast	2	61	86%
Tomb Raider: Die Chronik	PSone	1	50	86%
Tony Hawk's Pro Skater 2	Dreamcast	1	67	88%
Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	8	88	85%
Tony Hawk's Pro Skater 2	Nintendo 64	12	67	87%

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPAß
Top Gear Dare Devil	PS2	1	47	52%
Top Gear GT Championship	GBA	9	59	66%
Top Gun: Combat Zones	PS2	12	86	77%
Total Soccer 2002	GBA	12	90	73%
Toy Racer	Dreamcast	2	77	-
Toy Story 2	Dreamcast	1	67	73%
Toy Story Racer	PSone	5	66	79%
Tweety & the magic Gems	GBA	8	89	48%
Twisted Metal: Black	PS2	11	56	80%
UEFA 2000/2001	PSone	1	86	72%
UEFA Challenge	PS2	8	77	83%
UEFA Dream Soccer	Dreamcast	1	87	59%
Ultimate Fighting Championship	PSone	2	73	54%
Unreal Tournament	Dreamcast	7	72	76%
Unreal Tournament	PS2	7	72	75%
Vanishing Point	Dreamcast	2	68	77%
Vanishing Point	PSone	4	69	72%
Virtua Tennis 2	Dreamcast	12	82	89%
Virtual Kasparov	PSone	3	59	54%
Wacky Races	PS2	9	43	66%
Warriors of Might & Magic	PS2	6	58	54%
Warriors of Might & Magic	PSone	4	55	53%
WCW Backstage Assault	PSone	2	73	45%
WDL Thunder Tanks	PS2	4	71	40%
WDL War Jetz	PS2	9	51	52%
WDL War Jetz	PSone	5	80	51%
Wer wird Millionär	PSone	3	51	39%
Wild Wild Racing	PS2	1	77	64%
Woody Woodpecker Racing	PSone	3	49	56%
World Championship Snooker 2002	PS2	11	83	58%
World's Scariest Police Chases	PSone	8	58	78%
Worms World Party	Dreamcast	5	73	79%
WWF No Mercy	Nintendo 64	1	75	82%
XG3: Extreme-G Racing	PS2	10	58	83%
X-Men: Mutant Academy 2	PSone	10	72	73%
X-Squad	PS2	2	54	79%
You don't know Jack	PSone	5	76	81%
Zone of the Enders	PS2	4	56	83%
Sega Bass Fishing 2	Dreamcast	11	43	70%
Sin and Punishment	Nintendo 64	2	46	83%
Skies of Arcadia	Dreamcast	2	44	87%
Sonic Shuffle	Dreamcast	2	45	56%
Spider-Man	Dreamcast	7	48	79%
Spider-Man	Nintendo 64	2	49	79%
Sports Jam	Dreamcast	6	50	60%
Star Wars: Ep.1 Battle for Naboo	Nintendo 64	3	40	74%
Super Monkey Ball	Gamecube	11	54	79%
Tales of Destiny 2	PSone	12	49	82%
Torneko: The Last Hope	PSone	2	50	63%
Unison	PS2	6	45	59%
Unreal Tournament	PS2	1	34	75%
Waverace Blue Storm	Gamecube	11	52	90%
Winback	PS2	3	44	82%
World Series Baseball 2K2	Dreamcast	10	54	84%
Yanya Caballista	PS2	9	37	79%

Spiele-Tests
(Import)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPAß
Air Ranger	PS2	6	48	80%
Alien Front Online	Dreamcast	10	56	65%
Animal Forest	Nintendo 64	7	48	-
Atari Anniversary Edition	Dreamcast	9	38	81%
Banjo-Tooie	Nintendo 64	2	42	91%
Battle Gear 2	PS2	6	45	67%
Blast Lacrosse	PSone	8	42	43%
Breath of Fire 4	PSone	2	47	78%
Cannon Spike	Dreamcast	2	45	54%
Capcom vs. SNK 2	Dreamcast	12	50	85%
Capc. vs. SNK Mill. Fight 2000 Pro	Dreamcast	8	42	85%
Castlevania Chronicle	PSone	8	40	69%
Charge 'n Blast	Dreamcast	2	50	61%
Coaster Works	Dreamcast	7	46	63%
Dance Dance Revolution 4th Mix	PSone	5	44	86%
Dance Dance Rev. Disney's Rave	PSone	2	49	83%
Death Crimson OX	Dreamcast	7	47	51%
Densha de Go 3	PS2	5	44	-
Devil May Cry	PS2	11	40	87%
Dr. Mario 64	Nintendo 64	6	49	74%
Final Fantasy 9	PSone	1	32	90%
Final Fantasy Chronicles	PSone	9	34	88%
Fire Pro Wrestling D	Dreamcast	5	43	78%
Floigan Bros.	Dreamcast	10	50	71%
Gadget Racers	PS2	12	43	71%
Garou: Mark of the Wolves	Dreamcast	12	50	87%
Giga Wing 2	Dreamcast	4	49	65%
Grandia 2	Dreamcast	2	48	89%
Guilty Gear X	Dreamcast	3	42	85%
Gunbalina	PSone	3	42	69%
Heavy Metal Geomatrix	Dreamcast	9	36	61%
Illbleed	Dreamcast	6	46	76%
Indiana Jones Infernal Machine	Nintendo 64	3	38	82%
Iron Aces	Dreamcast	5	42	42%
Last Blade 2	Dreamcast	10	55	71%
Luigi Mansion	Gamecube	11	50	87%
Lunar 2: Eternal Blue Complete	PSone	3	41	82%
Mars Matrix	Dreamcast	1	34	68%
Megaman 64	Nintendo 64	4	50	36%
Megaman X5	PSone	4	50	72%
Metal Slug X	PSone	4	47	83%
Ogre Battle 64	Nintendo 64	2	50	81%
One Piece	PSone	5	44	52%
Onimusha	PS2	4	44	84%
Ooga Booga	Dreamcast	11	44	61%
Paper Mario	Nintendo 64	4	48	91%
Resident Evil Code: Veronica X	Dreamcast	6	42	88%
Resident Evil Code: Veronica X	PS2	6	42	88%
Saiyuki Journey West	PSone	10	52	83%
Sakura Wars 3	Dreamcast	6	46	87%
Samba de Amigo Ver. 2000	Dreamcast	3	43	87%

Spiele-Tests
(Game Boy, Game Boy Color)

SPIEL	HEFT	SEITE	SPAß
102 Dalmatiner	3	31	3
3D Pocket Pool	6	33	3
Action Man – Search for Base X	5	34	3
Aladdin	1	27	4
Alice in Wonderland	6	33	4
Aliens – Thanatos Encounter	6	33	4
Alone in the Dark	7	29	4
Antz Racing	6	33	4
Backgammon	3	31	3
Batman of the Future	1	27	2
Batman: Chaos in Gotham	2	33	3
Blade	1	27	3
Buffy the Vampire Slayer	2	33	1
Bundesliga Stars 2001	8	89	3
Buzz Lightyear of Star Command	3	31	2
Cannon Fodder	1	27	5
Casper	1	27	3
Championship Motocross 2001	2	33	2
Chicken Run	2	33	4
Colin McRae Rally	12	92	3
Commander Keen	9	61	2
Croc 2	4	35	3
Dave Mirra Freestyle BMX	2	33	3
Deadly Skies	2	33	2
Dexter's Laboratory: Robot Rampage	8	89	4
Die Maus – Verrückte Olympiade	12	92	4
Die Schlümpfe: Das große Abenteuer	1	27	3
Dinosaur'us	4	35	3
Donkey Kong Country	1	27	5
Doug's Big Game	8	89	3
DSF Freestyle Scooter	8	89	2
DSF Trickboarder	4	35	3
DSF Ultimate Surfing	8	89	3
Dukes of Hazzard	5	34	3
Ein Königreich für ein Lama	5	34	2
Elmo in Grummelland	7	29	1
European Super League	6	33	2
F1 Championship Season 2000	4	35	3
Familie Feuerstein: Burgertime in Bedrock	2	33	3
Flipper & Lopaka	4	35	2
Geheimnis der Happy-Hippo-Insel	7	29	3
Gifty	3	31	3
Godzilla 2	3	31	2
GTA 2	1	27	3
Hands of Time	10	83	3
Harvest Moon 2	7	29	4
In einem Land vor unserer Zeit	8	89	2
Indiana Jones and the Infernal Machine	8	89	4
Inspector Gadget	1	27	4
Jimmy White's Cueball	3	31	2
Käpt'n Blaubär	4	35	4
König der Löwen	5	34	4
Legend of the River King	4	35	4
Legend of Zelda: Oracle of Ages	11	91	5
Legend of Zelda: Oracle of Seasons	11	91	5
Little Mermaid 2 Pinball Frenzy	5	34	3
Lucky Luke Banditen Express	2	33	3
Lufia: The Legend Returns	12	92	3
Lupo	5	34	3
M&M's Minis Madness	8	89	4
Magical Racing Tour	3	31	3
Mario Tennis	4	35	5
Mat Hoffman's Pro BMX	9	61	5
Matchbox Emergency Patrol	10	83	3
Men in Black 2	3	31	3
Merlin	4	35	4
Mickey's Speedway USA	6	33	4
Micro Machines V3	1	27	5
Monkey Puncher	3	31	4
Moorhuhnjagd	1	27	1
MTV Sports Pure Ride	2	33	2
Ottifanten – Kommando Störtebecker	10	83	4
Pocket Soccer	5	34	3
Pokémon Gold/Silber	6	33	5
Pokémon Kristall	12	92	5
Pokémon Puzzle Challenge	8	89	4
Pokémon Trading Card Game	2	33	5
Pop'n'Pop	2	33	3
Power Rangers Lightspeed Rescue	2	33	2
Powerpuff Girls Battle Him	8	89	1
Powerpuff Girls Paint the Townsville Green	8	89	1
Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo	8	89	1
Prince Naseem Boxing	10	83	3
Qix Adventure	3	31	3
Rache vom Mars	2	33	3
Return of the Ninja	4	35	3
Rhino Rumble	3	31	3
Road Champs BXS Stunt Biking	4	35	4
Road Rash	3	31	3
Robin Hood	6	33	4
Robocop	12	92	2
Rocket Power	8	89	3
Roswell Conspiracies	7	29	2
Rox	6	33	3
Rugrats: Typisch Angelica	1	27	3
Scooby-Doo Classic Creep Capers	6	33	5
Spider-Man 2: The Sinister Six	9	61	4
Spongebob Squarepants	8	89	3
Star Wars: Obi-Wan's Adventures	2	33	3
T.J. Lavin's Ultimate BMX	3	31	3
The Mummy	3	31	5
The Mummy Returns	9	61	3
The World Is Not Enough	10	83	2
Tiny Toons Adventures: Busters großer Tag	9	61	4
Tiny Toons: Dizzy auf Bonbonjagd	11	91	4
TOCA Touring Car Championship	2	33	4
Tom & Jerry: Mouse Attacks	1	27	3
Tom & Jerry: Mousehunt	1	27	2
Tomb Raider: Fluch des Schwerts	11	91	5
Tony Hawk's Pro Skater 2	1	27	4
Top Gun Fire Storm	10	83	3
Toy Story Racer	6	33	3
Treehouse of Horror	7	29	3
Ultimate Fighting Championship	2	33	3
V.I.P.	7	29	2
Wendy – Every Witch Way	12	92	4
Woody Woodpecker Racing	3	31	3
WWF Betrayal	11	91	3
X-Men: Mutant Wars	1	27	2
X-Men: Wolverine's Rage	9	61	3
Xtreme Wheels	3	31	4

Handheld

THEMA	HEFT	SEITE
Arcade-Klassiker für iMode-Handys	7	28
Atari-VCS-Handheld: Zurück zu den Wurzeln	9	58
E3 2001: Spieleflut für GBA	8	80
GBA-Start in Deutschland: Thronfolger	8	79
GBA-Start in Japan: Hosentaschen-Revolution	6	30
Mehr als SMS: Handys spielen mit	12	88
PalmOS: Zocken wie auf dem Game Boy	10	78
Schnappschüsse vom Game Boy zum PC	3	30
Sharp surft mobil mit dem Internet Content Player	5	34
Spaceworld 2001: GBA-Masse mit Klasse	11	88
Spielelawine für den GBA	4	34
Vom Netz in die Tasche: Freeware für den Game Boy	2	32
Wonderswan Color	1	26

Know-How

THEMA	SYSTEM	HEFT	SEITE
Blitzschnell ins Netz	Dreamcast	3	88
Das PS2-Spielstandarchiv	PS2	9	86
Der Spielstand-Manager	PSone	7	82
Dreamcast total	Dreamcast	4	86
Dreamcast-Duelle im Link	Dreamcast	5	86
Film ab auf Playstation 2	PS2	8	94
Gamecube-Schnellstart	Gamecube	12	98
Paradies für Hobby-Coder	Dreamcast	11	96
Playstation 2: iLink-Duelle	PS2	10	88
Playstation-Doktor	Playstation	1	98
Praktische Dreamcast Tools	Dreamcast	6	84
PSone Import-Umbau	PSone	2	88

Last Resort
(Dreamcast-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
18 Wheeler	1	100
4x4 Evolution	3	90
Aerowings 2	3	91

SPIEL	HEFT	SEITE
Alien Front Online	11	99
Army Men: Sarge's Heroes	2	89
Bangai-O	1	99
Carrier	10	89
Charge 'n Blast	10	90
Crazy Taxi 2	8	105
Crazy Taxi 2	9	88
Dave Mirra Freestyle BMX	3	91
Dino Crisis	3	91
Ducati World	7	83
ECW: Anarchy Rulz	5	87
F355 Challenge	1	99
Fighting Vipers 2	4	88
Last Blade 2: Heart of the Samurai	11	99
NBA Hoopz	5	88
Ooga Booga	12	101
Phantasy Star Online	4	88
Project Justice	6	86
Rainbow Six	3	90
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	1	105
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	2	89
Shenmue	2	90
Skies of Arcadia	5	88
Sonic Adventure 2	9	88
Speed Devils Online	4	89
Spider-Man	7	84
Star Wars: Demolition	4	87
Star Wars: Jedi Power Battles	5	87
Street Fighter Alpha 3	1	101
Super Runabout	3	91
Supercross 2001	4	89
Tony Hawk's Pro Skater 2	2	91
Unreal Tournament	8	95

Last Resort
(GBA-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Advance Wars	12	99
Army Men Advance	10	90
Bomberman Tournament	10	90
Castlevania: Circle of the Moon	9	88
Earthworm Jim	12	99
Final Fight One	11	99
GT Advance	11	97
Iridion 3D	12	101
Konami Krazy Racers	11	97
Mario Kart Super Circuit	11	98
Pitfall The Mayan Adventure	12	99
Rayman Advance	10	91
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	11	98
Spider-Man: Mysterio's Menace	12	100
Super Mario Advance	9	88
Tony Hawk's Pro Skater 2	9	89

Last Resort
(Nintendo-64-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Banjo-Tooie	3	89
Banjo-Tooie	6	87
Conker's Bad Fur Day	6	97
Die Welt ist nicht genug	2	91
Harvest Moon 64	8	97
Kirby 64	9	88
Legend of Zelda: Majora's Mask	1	100
Ogre Battle 64	3	89
Ogre Battle 64	7	85
Paper Mario	6	86
Paper Mario	12	101
Star Wars: Battle for Naboo	6	85
WWF No Mercy	2	90

Last Resort
(PSone-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Action Bass	4	88
Alone in the Dark: The New Nightmare	10	91
Bedrock Bowling	4	87
Breath of Fire 4	10	89
Danger Girl	1	100
Darkstone	5	89
Dave Mirra BMX: Maximum Remix	8	96
Dino Crisis 2	1	100
Driver 2	2	91
DSF Freestyle Scooter	7	84
Duke Nukem: Land of the Babes	1	100

SPIEL	HEFT	SEITE
Evil Dead	10	91
Final Fantasy 9	2	90
Final Fantasy Chronicles	11	98
Ford Racing	6	87
Harvest Moon	6	87
Koudelka	1	99
Looney Tunes Racing	4	87
Mat Hoffman's Pro BMX	8	95
Megaman Legends 2	9	89
Megaman X5	5	87
Megaman X5	9	87
Mort the Chicken	2	90
MTV Sports: Pure Ride	3	90
NBA Hoopz	6	87
NHL 2001	1	99
Power Rangers: Lightspeed Rescue	5	89
Rainbow Six	4	88
Rainbow Six: Rogue Spear	8	96
Rampage Through Time	1	101
Saiyuki Journey West	11	99
Sheep, Dog 'n' Wolf	12	99
Simpsons Wrestling	10	91
Spyro 3	2	91
Spyro 3: Year of the Dragon	1	101
Star Wars: Demolition	3	91
Strider 2	3	89
Supercross	5	89
Time Crisis: Project Titan	5	89
TJ Lavin's Ultimate BMX	7	83
Ultimate Fighting Championship	2	97
WCW: Backstage Assault	4	88
World's Scariest Police Chases	10	89
WWF: Smackdown 2	1	101
X-Men Mutant Academy 2	12	100

Last Resort
(PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
All Star Baseball 2002	7	83
Armored Core 2	4	89
Army Men: Air Attack 2	8	97
Army Men: Sarge's Heroes 2	7	85
Army Men: Sarge's Heroes 2	8	97
ATV Offroad Fury	9	87
CART Fury	9	89
Crazy Taxi	8	96
Dark Cloud	11	97
Dave Mirra Freestyle BMX 2	12	100
Dead or Alive 2	2	89
Dynasty Warriors 2	3	89
ESPN International Track & Field	1	101
F1 Racing Championship	4	96
Fur Fighters	9	87
Gauntlet Dark Legacy	7	85
Gauntlet Dark Legacy	8	97
Gran Turismo 3 A-spec	10	91
Gungriffon Blaze	5	89
Kengo	5	87
Kessen	3	90
Knockout Kings 2001	5	88
Le Mans 24 Stunden	11	98
Madden NFL 2001	3	91
Madden NFL 2002	11	99
MDK 2 Armageddon	6	87
Midnight Club Street Racing	2	90
NBA Hoopz	6	87
NBA Live 2001	6	86
NBA Street	9	89
NFL Quarterback Club 2002	12	101
NHL 2001	2	90
NHL 2002	12	100
Oni	5	88
Oni	6	86
Onimusha	5	89
Operation Winback	6	85
Orphen	2	89
Rayman Revolution	3	97
RC Revenge Pro	6	86
RC Revenge Pro	7	84
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	1	105
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	2	89
Red Faction	8	97
Resident Evil Code: Veronica	10	90
Rumble Racing	7	84
Silent Scope	1	101
Silpheed	3	90
Sky Odyssey	6	87
Sky Surfer	8	95
Spy Hunter	12	100
Star Wars: Starfighter	5	97
Star Wars: Super Bombad Racing	8	97
Surfing H3O	4	88
The Bouncer	7	97

SPIEL	HEFT	SEITE
The Bouncer	8	96
Tiger Woods PGA Tour 2001	6	85
Tokyo Xtreme Racer	10	90
Twisted Metal: Black	11	99
Unreal Tournament	4	89
Wacky Races	10	90
WDL: Warjetz	10	91
Wild Wild Racing	4	87
XG3: Extreme G-Racing	11	98
X-Squad	3	90
Zone of the Enders	8	96

Game Buster Codes PSone

SPIEL	HEFT	SEITE
007 Racing	3	97
Aladdin: Nasira	3	97
Alien Resurrection	2	97
Army Men Omega Soldier	8	105
Bedrock Bowling	4	96
Blade	3	97
C-12: Final Resistance	7	97
Dave Mirra BMX	2	97
Der Morgen stirbt nie	3	97
Die Mumie	3	97
Dino Crisis	2	97
Duke Nukem: Planet of the Babes	8	105
Dukes of Hazzard 2	6	97
Final Fantasy 9	5	97
Freestyle Scooter	6	97
Galaga	3	97
Incredible Crisis	3	97
König der Löwen	8	105
Koudelka	1	105
MoH Underground	2	97
Mort the Chicken	5	97
Mr. Driller	1	105
Ms. Pac-Man	2	97
Nightmare Creatures 2	1	105
Sheep	2	97
Simpsons Wrestling	6	97
Snocross Championship	5	97
Spec Ops	4	96
Spec Ops	5	97
Spider-Man	1	105
Star Trek Invasion	1	105
Street Fighter Alpha 3	5	97
Strider 2	4	96
Submarine Commander	7	97
T.J. Lavin's Ultimate BMX	7	97
Team Buddies	1	105
Technomage	6	97
Time Crisis Project Titan	7	97
Toy Story Racer	6	97
Ultimate Fighting Championship	6	97
Warriors of Might & Magic	8	105
Wer wird Millionär	4	96
Woody Woodpecker Racing	4	96
WWF Smackdown 2	2	97
You don't know Jack	7	97

Player´s Guides

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Alone i.t. Dark: The New Nightmare	DC, PSone, PS2	7	86
Alone i.t. Dark: Nightmare, Teil 2	DC, PSone, PS2	8	102
Dark Cloud	PS2	10	96
Driver 2, Teil 1	PSone	1	104
Driver 2, Teil 2	PSone	2	96
Final Fantasy 9, Teil 1	PSone	3	92
Final Fantasy 9, Teil 2	PSone	4	90
Flucht von Monkey Island	PS2	9	90
Grandia 2	Dreamcast	4	95
Gungriffon Blaze	PS2	4	94
Indiana Jones: Infernal Machine, Teil 1	Nintendo 64	5	90
Indiana Jones: Infernal Machine, Teil 2	Nintendo 64	6	88
Indiana Jones: Infernal Machine, Teil 3	Nintendo 64	7	90
MDK 2 Armageddon, Teil 1	PS2	5	94
MDK 2 Armageddon, Teil 2	PS2	6	94
Paper Mario, Teil 1	Nintendo 64	11	102
Paper-Mario, Teil 2	Nintendo 64	12	102
Phantasy Star Online	Dreamcast	3	96
Shadow of Memories	PS2	6	92
Sheep, Dog 'n' Wolf, Teil 1	PSone	10	92
Sheep, Dog 'n' Wolf, Teil 2	PSone	11	100
Skies of Arcadia, Teil 1	Dreamcast	8	98
Skies of Arcadia, Teil 2	Dreamcast	9	94
Stupid Invaders	Dreamcast	7	94
Tomb Raider: Die Chronik, Teil 1	PSone	1	102
Tomb Raider: Die Chronik, Teil 2	PSone	2	92

SUCHE

NINTENDO

Suche für Super Nintendo **Secret of Mana** Spielanleitung und Lösungsbuch.
B. Blaszkowski, Blomberger Str. 115, 32760 Detmold

Suche **Legend of Mana (us)**. Zahle gut, wenn Spiel in Top-Zustand.
Tel. 0160/2076321 (Falk)

SEGA

Suche folgende Spiele für **Dreamcast**: Resident Evil Code Veronica, Skies of Arcadia, Grandia2, Soul Calibur, Street Fighter Alpha3, NBA 2K, Jet Set Radio, zahle bis 50 DM.
Mail: wang@onlinehome.de

Suche für Dreamcast **Sonic Adventure1** und Sonic Actionfiguren.
Ralf Schwarz, Helentruper Weg 47, 3604 Bielefeld, Tel. 0521/2705890

Suche **Sega Saturn** (PAL, erste Version, 2 Originalpads, Scart-Kabel) + Panzer Dragoon1+2, alles in Originalverpackung und sehr gutem Zustand, zahle sehr gut.
Tel. 09073/3339 (Oliver)

PLAYSTATION

Suche für **PSone**: Dragonball Z und Dragonball GT Final Bout.
Tel. 0177/4625673
(bis 17 Uhr, auch SMS)

Tausche **PS2**, nur PAL, habe NBA Live2001, Madden, NHL, Kessen, Oni. Suche Shadow of Memories, Summoner, Onimusha, Monkey Island4, Dark Cloud.
Tel. 0221/5699295
(Stefan, ab 17 Uhr/AB)

EXOTEN

Neo Geo MVS-Module sowie 2-Slot-Board und Oldstyle Joysticks gesucht. Kaufe ganze Sammlungen, einfach alles anbieten. Tausche und verkaufe auch. Habe Last Resort, Metal Slug2+3, Pulstar, Ragnagard, Super Dodge Ball, Waku Waku7 u.a.
Tel. 0174/2527821,
Mail: darkshine.mp@gmx.de

SONSTIGES

Suche Spiele und Konsolen für Nintendo64, SNES, NES, Game Boy, Dreamcast, Saturn, Mega Drive, Master System, Game Gear, Neo Geo Module, CDs, MVS, 3DO, Jaguar, PC-Engine. Kaufe auch komplette Sammlungen günstig.
T. 0178/5468172 (Tom, bis 24 h)

Nintendo64 + 4 Pads + 1 Rumble-Pak + 1 Expansion-Pak + 12 Spiele, z.B. Zelda Majora's Mask, 007 Die Welt ist nicht genug + Game Boy Advance + F-Zero und Anleitung gegen PS2 mit Pad.
Tel. 040/7434381 (ab 20 Uhr)

Videospiele & Spielkonsolen, sowie Zubehör von Nintendo, Sony und Sega – PAL und NTSC – gerne auch ganze Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

Suche **Antennenkabel für NES** und Spiele für NES und Neo Geo Pocket Color. Angebote an gafner.amacher@freesurf.ch,
T. 0041/6148/14094 (ab 17:30 h)

Suche **Zeitschriften**: Gamers 2/92, 3/92, 6/93 bis 9/95, Gamers-Specials1-4, Next Level 8/96. Guter Zustand erwünscht. Nachnahme-Lieferung, keine Vorkasse.
Tel. 0241/552495
(Guido, ab 18 h, Sa/So ab 13 Uhr)

Suche **Dreamcast-Spiele**: Anime, Manga wie Grandia2. Suche aber auch Freunde für Multiplayer-Sessions oder zum Mailen.
Tel. 0170/7069508, 05135/804

Für Game Boy **Lösungsbuch** 6 Golden Coins und Super Mario Land, faire Preise bitte. Suche Rune Viking Warlords für PS2.
Tel. 0179/1112162 (auch SMS)

Suche dringend **RGB-Bildlageshifter** (von GT Elektronik), Snatcher (us oder jp), Lunar2 Original Soundtrack (beides Sega-CD), zahle gut. Verkaufe Road Rash & Micor Machines für Mega Drive.
T. 08654/66442 (Günter, ab 17 h)

Unzüchtige **Anime-Filme** auf DVD.
Mail: rauer@debitel.com

SECOND HAND

Pünktlich zum Fest der Freude gibt es diesmal besonders viel Angebote für Euch: Auf satten zwei Seiten werden nivht nur, aber vor allem Sega-Freunde reichhaltig bedient – das letzte Mal mit der altehrwürdigen DM-Währung. Wenn Ihr zukünftig Anzeigen sendet, denkt bitte daran, dass diese erst nach dem Jahreswechsel erscheinen: So ist es zwar okay, wenn Ihr bis Sylvester noch alte Briefmarken schickt, aber passt Eure Preisvorstellungen im abzudruckenden Text bitte bereits den neuen europäischen Gegebenheiten an. *Euer Ulrich*

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64 + 4 Spiele + NES + 5 Spiele, alles PAL und OK, VP 250 DM. Nintendo64 + 7 Spiele, alles Japan-Importe 250 DM. US-Modul Ogre Battle64 gegen Gebot
Tel. 040/7022390 (ab 18 Uhr)

Gamecube (jp) originalverpackt + AV-Kabel + Spannungswanlder + Waverace Blue Storm komplett 800 DM VB.
Tel. 0511/6061977
(werktags ab 17:30 Uhr, Sa/So)

SEGA

Verkaufe **Dreamcast** mit 1 Controller, 4 Spiele, z.B. Dave Mirra Freestyle BMX für 300 DM. Felix Vogt, Gehrenring 18, 37085 Göttingen

Dreamcast (us, umgebaut) + RGB-Kabel + Shenmue2 (jp limited) zusammen 200 DM. Sega Smash Pack (us) 70 DM, Nintendo64 (us/jp) + Adapter 90 DM, Wonderswan Color 100 DM.
Tel. 07951/469214
(Andreas, ab 17 Uhr)

Dreamcast + VM + Scart-Kabel + Pad + 6 Spiele, z.B. Gun-Shooter, Ego-Shooter für nur 380 DM. Nintendo64: Conker's Bad Fur Day 110 DM, Zelda2 70 DM, Perfect Dark 70 DM Expansion Pack 40 DM. Tel. 08204/1398 (Martin)

Dreamcast + 4 Pads, 2 Memory Cards, 1 Rumble-Pak, Scart-Kabel, 14 Spiele (u.a. Dead or Alive2, Reisdent Evil Code Veronica, Sonic 1+2), nur komplett für 1600 DM.
Tel. 040/6560616 (Philipp)

Mega Drive: Bio Hazard Battle (us) 70 DM, Wani W. World (jp) 50 DM, Truxton, Mega Swiv je 30 DM, Xenon 15 DM, Streets of Rage, Shining in the Darkness je 50 DM, Hellfire 65 DM. Saturn: Necronomicon 155 DM, Mega Man X3, Clockwork Knight2, Mr. Bones je 15 DM. Super Nintendo: Pop'n'Twinbee (jp) 60 DM, Design Moon 240 DM.
Tel. 07222/151269

Dreamcast: 2 Pads, 1 Memory Card, 8 Spiele: V-Rally2, MDK2, Gun-Shooter, Soul Calibur, Zombie Revenge, 3 Schießspiele. Nur komplett zu verkaufen für 600 DM, Preis ist verhandelbar.
Tel. 0172/7907359

Sega Dreamcast mit 12 Spielen, u.a. Resident Evil Code Veronica, Soul Calibur. VM-Unit, Tastatur, Vibration Pack und zweiter Controller, für 600 DM nur im Set.
Tel. 02391/53211
(Björn, ab 18:30 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: **Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!** 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname *Straße, Nr.* *PLZ, Ort*

Ort *Datum* *Unterschrift* BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

Dreamcast in gutem Zustand zu günstigem Preis mit 2 Pads, VMU, Vibration Pack, RGB/Audio-Kabel, VGA-Box, DC-X und 5 Spiele für nur 380 DM im Komplettpaket. Tel. 0177/4524108, Mail: perfect.people@gmx.de

Sega Dreamcast mit 12 Spielen, u.a. Residetn Evil Code Veronica und Soul Calibur, VM-Unit, Tastatur, Vibration-Pack und zweiten Controller für 600 DM nur im Set zu verkaufen. Tel. 02391/53211 (ab 18 Uhr)

Mega Drive, jp. Version, Gunstar Heroes und sonstige Modul- und CD-Spiele. Saturn (jp), weiße Version. Sonstige Konsolen: PC-FX, PC Engine LT, Neo Geo Modul, jp. Neo-0. Tel. 0172/4303712, Mail: eando@surfeu.de

Verkaufe für Mega Drive: Aero Blaster (jp) 125 DM, Art of Fighting 105 DM, Dinoland (us) 105 DM, Dangerous Seed (jp) 155 DM, Ghouls'n'Ghosts 65 DM, Hellfire 85 DM, Whip Rush (jp) 85 DM usw., inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe zahlreiche **jap. 2D-Shooter + RPG** wie Musha Aleste, Radiant Silvergun, V5, Shining Force3.2, Wachenröder, Lunar1+2 (us), Popful Mail, (alle us) + Mega-CD Hardware umgebaut, spielt alles ab. Tel. 040/860113

Dreamcast-Spiele: ChuChu Rocket, Re-Volt, Ready 2 Rumble1+2, Star Wars Demolition, NBA 2K, WWF Royal Rumble, Phantasy Star Onl., Tastatur usw. ab 15 DM, auch Tausch möglich. Tel. 040/5256383 (ab 17 Uhr)

Dreamcast + 1 Controller + Action Replay + 10 Spiele (z.B. Ego-Shooter, Sega GT, Sword of Berserk, Soul Calibur, Resident Evil Code Veronica, Speed Devils, Powerstone, Van. Point, Sega Rally2, Fur Fighters für 450 DM. Tel. 0171/7559729 (ab 17 Uhr)

Tausche/verkaufe **Dreamcast-Spiele**: Sega GT, Rainbow Six Rogue Spear, Shadow Man, Trickstyle, UFC Ultimate Fiughting Championship, Star Wars Demolition. Suche: V-Rally2, Outtrigger, Poowerstone1, Confidential Mission. Tel. 0201/744317 (Oliver Wolff, ab 18 Uhr)

Crazy Taxi, Virtua Tennis (us), F355 Ferrari Challenge, Resident Evil Code Veronica (jp), Alone in the Dark4, jet Grind Radio für Dreamcast. Für PS2: Onimusha, Gran Turismo, Silent Scope, Devil May Cry, nur jap. usw. sowie einige PSone + CD-I Spiele, z.B. Space Ace, Dino Crisis2, Preise VB. Tel. 07546/929976

Dreamcast, 3 Controller, 2 Mäuse, 1 Tastatur, 56KB-Modem + 20 Spiele: Shenmue, Soul Calibur, Sonic Adventure2, Dead or Alive2, Metropolis Street Racer, Resident Evil Code Veronica, Ego-Shooter, NBA 2K, Rayman2, Powerstone2 usw. für 660 DM + Breitbandadapter 260 DM. Tel. 02204/57375

Für **Sega Saturn (jp)**: Radiant Silvergun 450 DM, Dodonpachi 150 DM, Parodius DX-Pack & Last Gladiators je 50 DM, Metal Black 50 DM, Dead or Alive 100 DM, Actionspiel 50 DM, Liquid Kids, Columns Arcade Collection, Wonder 3 Arcade Gears, Necornomicon und Astal je 150 DM. Dynasty Wars2 260 DM. PAL: Resident Evil, Winter Heat, Actionspiel. T. 06195/65665 (Marcus bis 22 h)

Dreamcast + 2 Pads + 1 Tastatur + 3 Memory Cards und 39 Spiele (Shenmue, Resident Evil Code Veronica, Dead or Alive2, Soul Reaver, Metropolis Street Racer, Jet Set Radio, Crazy Taxi, GTA2), komplett VB 1500 DM. Tel. 0170/4475696

Dreamcast + 2 Pads + VM + Rumble + Metropolis Street Racer + Ego-Shooter + Shadow Man + Shenmue + Vanishing Point + Red Dog + ChuChu Rocket (alles in Top-Zustand) für 200 DM. Kai Fleischer, W. Seelenbinder-Str. 4, 01809 Heidenau. Tel. 03529/516985 (ab 18 Uhr)

Verkaufe/tausche/kaufe Sega Saturn (Resident Evil Director's Cut), Master System2 (Alex Kidd), Super Nintendo (Flashback) usw. A.-H. Ribotzki, Ulkermarklstr. 19, 51107 Köln

Dreamcast, Scart-Kabel, 1 Controller, 1 Memory Card, Tastatur, 9 Spiele (Resident Evil Code Vronica, Shenmue, Phantasy Star Online usw), Demos, Magazine, Dreamkey für 299 DM. Tel. 0162/6958291

Unreal Tournament 60 DM, Metropolis Street Racer 40 DM, Soul Reaver, ChuChu Rocket 20 DM. Suche auch Ego-Shooter, zahle gut. Tel. 0160/3374836

Verkaufe **Dreamcast** + Shenmue + Blue Stinger (Top-zustand, alles originalverpackt), dazu gibt's 7 Demo-CDs, einige Ausgaben des Offiziellen Dreamcast Magazins samt Erstausgabe für 250 DM VB T. 0162/3084737 (Martin, ab 16 h)

Dreamcast + 2 Controller + Visual Memory Card, 4 deutsche Spiele: Shenmue, Rainbow Sex, Aerowings, Sega Soccer, Tokyo Highway Challenge, 9 Import-Spiele + Boot-CD: Crazy Taxi, 18 Wheeler, Virtua Striker2, UEFA Soccer, Viertua Tennis, V-Rally2 nur 550 DM. Caspar Bork, Vogelsanger Platz 5, 50858 Köln

Mega Drive: Truxton, Mega Swiv je 30 DM, Xenon 15 DM. Tel. 07222/151269

PLAYSTATION

PS2 + Memory Card + 13 Spiele, u.a. Resident Evil Code Veronica X, Red Faction, Gran Tursimo3, NBA Street, Dead or Alive2, Crazy Taxi, Rumble Racing, SSX u.a. Mindestgebot 1500 DM, Gebote bitte per SMS: 0175/3883623

Verkaufe Oni (50 DM), Ridge Racer5 (40 DM); Kessen (40 DM), Gun Griffon Blaze (60 DM), Monkey Island4 (70 DM), alles in Top-Zustand. Tel. 02634/980796

Verkaufe **Playstation-Spiele**, viele Japan-/US-Spiele, z.B. Tomba2 (us), Coolboarders4 (us), Brave Fencer Musashiden (jp), Gran Turismo2 (jp), Metal Slug (jp), Tobal2 (jp) je 20 Franken usw. Tel. 07658/52410 (Andreas, Schweiz)

Tron Bonne, King of Fighters Kyo (jp), Alien Resurrection u.a. Dreamcast: Capcom vs. SNK, Marvel vs. Capcom2, Virtua Tennis, Worms World Party, dt. US-Comics (Witchblade, Darkness usw.) Tel. 0173/9053998

PS2-Spiele: F1 2001 unbenutzt 70 DM, Le Mans24 40 DM. Tel. 0261/76223

PS2-Spiele neu: Driving Emotion 50 DM, F1-Spiele je 50 DM, Ego-Shooter 50 DM, Ridge Racer5 50 DM und viele andere, auch PSone-Spiele. T. 0228/235831 (Ralf, ab 19 Uhr)

Für **PS2** MotoGP 50 DM, Silpheed 40 DM, F1 Racing Championship 40 DM, alles zusammen 110 DM. Tel. 0173/1508544 (Stefan)

Verkaufe **PS2**, 2 Controller, RGB-Kabel, 8 Mb Memory Card, Gran Turismo3, NBA Street, Pad-Verlängerung, Metal Gear Solid1, Memory Card (PSone), Jedi Power Battles, Tomb Raider1+3, alles in Top-Zustand für 1100 DM. Tel. 0173/7889134

Verkaufe **PS2** mit Timesplitters, kaum benutzt, für 550 DM. Tel. 0171/3210380

Verkaufe **UEFA Challenge** für 80 DM oder tausche gegen This Is Football2002 oder andere Spiele. Tel. 09404/961756

Red Faction, Dead or Alive2, Ridge Racer5, Unreal Tournament, Gungriffon Blaze. Tel. 0171/7928168

PSone-Spiele für 15-25 DM, habe FIFA99+2001, Dino Crisis, WWF Smackdown, Rugrats, Atlantis. Tel. 07663/940799 (Jan-P. Weber)

Verkaufe Moto GP für PS2, wie neu, mit Hülle und VErpackung + Handbuch ab 50 DM an das höchste Angebot. Mail: samythebitch@gmx.de

EXOTEN

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen. Tel./Fax. 030/6258637

Sammlungsaufösung! Verkaufe **50 Neo Geo Module** (Metal Slug), meist japanisch. Desweiteren: Nintendo64, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Playstation, PS2, Dreamcast, Saturn. Viele Importe, wie neu. Tel. 0175/3347771, 05223/911555 (Dennis)

Neo Geo: Last Resort 190 DM. Neo Geo Pocket Metal Slug 1st Miss. 115 DM, Metal Slug 2nd M. 130 DM, Dark Arms 120 DM. Tel. 030/50382431, 0177/3722872

Neo Geo Modul: Metal Slug2, Metal Slug X, Shock Troopers 2nd Squad, King of Fighters96, 98, 99. US-Versionen + neuwertig. CD-Versionen: Neo Turf Masters, Metal Slug, Real Bout Fatal Fury + Special, alles us + 100%. Tel. 040/7022390 (ab 18 Uhr)

PC-Engine Turbo Duo RX originalverpackt + neuwertig, umgebaut inkl. RGB, Colour Booster + diverse Spiele wie Castlevania, Long Nosed Goblin Gunkeb, Cosmic Fantasy2 (us) + noch weitere Klassiker. Tel. 040/860113 (Christian)

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, laser Discs, Bücher, viele us & jp Sachen. Tel./Fax. 030/6258637

OLDIES

Megaman1-3, Lifeforce, Solar Jetman, Pinbot für NES. Sonic1-3 für Master System für je 20-70 DM. Nights into Dreams für Saturn, neu A-1200 inkl. Soft + Hardware, Chiki Chiki Boys für Mega Drive. Tel. 0179/3149352

Mega Drive + 20 Spiele + 3 Pads für nur 175 DM + Versand. Spiele: Street Fighter Spec. Ed.2, **NBA Jam TE**, Stargate, Sampras86, Dragon, Super Hydlite, NHL95, Grand Slam Tennis usw. Auch PS2-Spiele. Tel. 0341/3304138, 0160/4408199

SONSTIGES

Löse meine **Sammlung** auf, dabei sind Spiele und Konsolen für Mega Drive, Mega-CD, Saturn, Game Gear, Super Nintendo, Vectrex, NES, PC-Engine. Tel. 089/1403732, 0179/1403732

Mega Drive: Aeroblaster, Elemental Master, Blaster Master2, Mega Swiv, Thunderforce3+4, Gaiares, Insector X, Mega Turrican, Splatterhouse3, Streets of Rage2, Ms. Pac-Man, Shinobi. Für Playstation: Arkanoid2000, Nectaris, Capcom Generation4. Tel. 0174/7656607

Mega Drive: Musha Aleste (jp) 260 DM, Super Nintendo: Earthbound (us) 100 DM, jeweils komplett, Top-Zustand, inkl. Porto. T. 02373/67764 (Volker, ab 18 h)

Verkaufe **10 VHS-Videofilme** (z.B. Speed, Scream2, Ich weiß was du letzten Sommer getan hast, Flatliners, Batman usw.) für zusammen 50 DM inkl. Porto/ Verpackung. T. 06195/65665 (Marcus bis 22 h)

Hallo **CH-Freaks** & Gamer. Wir kaufen, verkaufen, tauschen diverse Spiele, faire Preise, nur in der Schweiz. Tel. 041.755.36.09

33 WWF-Wrestlingvideos (9x Wrestlemania, 6x Summer Slam, 8x Survivor Series, 7x Royal Rumble und 3x King of the Ring) auf dt./uk. Alles in Top-Zustand und nur komplett abzugeben für 650 DM gegen Vorauskasse (NP 1500 DM). Tel. 06195/65665 (Marcus, bis 22 Uhr)

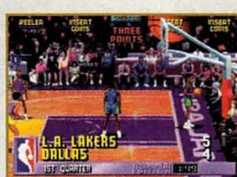
(Ver)kaufe/tausche alle möglichen Systeme (ab 16 Bit), Spiele z.B. Alex Kidd (Master System). Alfr.-Herm. Ribotzki, Uckermarkstr. 19, 51107 Köln

Verkaufe **PSone-Spiele** für 15-25 DM, habe FIFA99+2001, Dino Crisis, WWF Smackdown, Rugrats, Atlantis. Verkaufe auch Nintendo64 mit Int. Superstar Soccer98, Super Mario64 + Armorines für 100 DM, auch Tausch. Tel. 07663/940799 (Jan-P. Weber)

Verkaufe Spiele für Mega Drive, Saturn, PC-Engine, Dreamcast usw., viele Angebote, einfach anrufen. Tel. 0160/3774722

Verkaufe **Spielesammlung** Mega Drive, Mega-CD, Master System, Game Boy, NES, Super Nintendo, Saturn, Dreamcast, PSone + Hintbooks, meist RPG/Strategie. Verkaufe Multi Mega Drive/CD und US-SNES + Zubehör und Komplettlösungen, alles dt/us/jp, viele Raritäten. Tel. 0173/6075355 (ab 17 Uhr)

3. Video-Games-Börse Hamburg, 8.12.01, 11-16 Uhr in der Uni-Mensa, Schlüthersr. 7. Im Rahmen des Sammler-Events werden Soft- und Hardware für alle Systeme, besonders aber Raritäten für Sammler angeboten. Auf über 300 Händlertischen gibt es außerdem wieder Comics, Merchandise, DVDs, LDs, Hörspiele, Plakate, Manga und Anime-Produkte. Internationale Stargäste und Künstler (Star Wars, Manga) sind auch wieder mit dabei und stehen für Signierstunden zur Verfügung. Mehr Infos und Standreservierung unter www.fantastic-screen.de oder Tel. 04506/694. Veranstalter ist der Fanclub des Fantastischen Films e.V.



Die "NBA Jam"-Serie ist der Urahn moderner Spaß-Sportspiele, bei denen die Regeln weniger eng gesehen und dafür Action groß geschrieben wurden. 1993 erschien das Ur-"Jam" (Bild) sowie die leicht überarbeitete "Tournament Edition". Zu den zahllosen Fortsetzungen in der Spielhalle und auf Konsolen gehören u.a. "NBA Hangtime" (1996) und "NBA Showtime" (1999), außerdem wendete der Entwickler Midway die populäre Formel u.a. auf Eishockey ("NHL Hitz") und American Football ("NFL Blitz") an.

MAIL!AC

Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

Tagträume

Schon gleich morgens nach dem Aufstehen freue ich mich, dass ich 869 Mark für eine Konsole gezahlt habe, die ein Jahr nach Veröffentlichung nur so vor Spieleperlen strotzt! Tja, kein Wunder, dass Segas billige Kiste in der Versenkung verschwunden ist, wer will schon Gurken wie ”Skies of Arcadia”, ”Sonic 2” oder ”Grandia 2”; und dann auch noch in 60 Hertz? Mit mir nicht – da kaufe ich mir lieber ne PS2 mit ”Crazy Taxi”, ”DOA2”, ”RE Code: Veronica” und warte lieber noch bis nächstes Jahr auf ”Grandia 2”, ich bin doch nicht blöd! Außerdem hat der Dreamcast keine PAL-Balken und keinen Geschwindigkeitsverlust zu bieten. Zum Glück lassen mich PS2-Games in dieser Beziehung nicht hängen! Schon sitze ich an meiner PS2 und zocke ”Onimusha”, das extra für Europa mit der Schwarze-Balkentechnologie und Zeitlupenfunktion versehen wurde. Wahrscheinlich wird ”Devil May Cry” diese Funktionen auch unterstützen. Wir Europäer sind Capcom halt wichtiger als USA und Japan! Das sieht man auch daran, dass die japanischen Entwickler sich für die PAL-Version am meisten Zeit lassen und uns vor Strategie- und Rollenspielen vollkommen bewahren. Schon in SNES-Tagen bekamen wir ”Secret of Evermore” und andere wurden mit ”Secret of Mana 3” abgespeist. Wer will schon bunte Beschreibungen, ansprechende Bildschirmtexte mit korrekter Grammatik, Soundtracks, nette Gimmicks oder schöne Cover? Das erhöht nur den Softwarepreis – kein Wunder, dass die armen Japaner genauso viel oder weniger wie wir bezahlen müssen, uns soll's nicht stören! Und ständig diese ultrabrutalen Spiele; zum Glück gibt's in Deutschland so ne Institution, die uns davor beschützt! Was sagst du? Nintendo? Nö, will ich nicht! Die machen doch nur gewaltlose Kinderspiele, die oft unerreichten Spielspaß bieten. Auf ”Resident Evil” kann ich in Zukunft auch verzichten – blöder Gamecube! Und überhaupt, wie dumm muss man sein, seine Konsole nach einem Spielspaßkriterium auszuwählen? Ich kaufe nur Konsolen die 'in' sind, gut aussehen, aggressiv beworben werden und für die man Spiele brennen kann! Apropos brennen: Ich bin schon wahnsinnig heiß auf ”Final Fantasy 10”. Bereits in einem Jahr ist es endlich soweit. Was ich mich den ganzen Tag schon frage: Kann man mit der PSone eigentlich auch PS2-Games spielen? Gute Nacht! Nachts habe ich einen wunderschönen Traum: ”Advance Wars” wird nicht mehr in Europa veröffentlicht, die Xbox kommt im März für ca. 950 Mark und will Marktführer werden, und ”GTA 3” wird geschnitten!

Florian Nees, via E-Mail

So fein die Ironie, so amüsant der Text – Träume sind eben doch nur Schäume: ”Advance Wars” erscheint noch in Europa, nur nicht mehr in diesem Jahr (trauriger Hinweis für alle Importfreunde: In den USA ist das Modul momentan ausverkauft). Die Xbox ist mehr als 10 Mark billiger als Du denkst – da bekommt man schon ein verramschtes Dreamcast-Spiel dafür. Und letztlich wurde ”GTA 3” für Deutschland nicht geschnitten: PAL-Version ist hier PAL-Version, bevor Ihr jemand für einen überhöhten Preis eine 'Uncut'-Fassung abkauft, solltet Ihr lieber ein bisschen herumtüfteln.

Microsoft-Meinung

Die neueste Ausgabe ist eine der Besten der letzten Monate, vor allem die aktuellen Berichte haben mir sehr gut gefallen. Der Grund für meinen Brief ist auch Teil eines Berichtes: das Interview mit Boris Schneider-Johne (Doc Bobo). Was Boris da im Interview von sich gelassen hat, war Microsoft-Marketing-Gewäsch erster Güte. Wer Boris noch aus der 'unabhängigen' Zeit der PC Player kennt (von der Happy-Computer- oder Power-Play-Zeit ganz zu schweigen), der dürfte auch seine kritische Art gemocht haben. Jetzt muss er wohl oder übel nach den PR-Vorgaben seines neuen Arbeitgebers reden. Die hohlen Microsoft-Phrasen, die er im Auftrag von sich gibt, sind für mich aber kein bisschen stichhaltig. Wer eine Konsole nur wegen der (theoretischen) Leistung kauft, ist selber schuld. Den größten Wert hat die Qualität der Spiele, die bei Microsoft nicht schlecht ist, so lange man sein Spektrum auf den Bereich der 3D-Shooter beschränkt. In anderen Bereichen ist bei der Xbox (noch?) nicht so viel zu sehen, obwohl man zugeben muss, dass sich wenigstens etwas bei den Autorennen tut. Aber sonst?

Auch der Hinweis, dass es Titel exklusiv für die Xbox gibt, ist kein Argument. Durch die PC-Kompatibilität, die trotz der leicht geänderten Hardware vorhanden ist, werden die meisten Titel mit Sicherheit später auch für den PC erscheinen. Welche Firma lässt sich weitere Einnahmequellen entgehen bei einfachster Konvertierung?

Interessant dürfte die Kompatibilität auch für Hacker sein, die selbst Hand anlegen und Titel für PCs 'konvertieren'. Und wenn erst mal die Preise für DVD-Brenner gefallen sind, dürfte es nicht lange dauern, bis ähnliche Zustände herrschen wie zu besten Playstation-Zeiten. Aber natürlich ist das für 'Normalsterbliche' keine Argumentation! Der Preis der Xbox ist für mich jedoch keine so große Überraschung, liegt er doch keine 100 Mark über dem Startpreis der PS2, die zuerst auch als überteuert bezeichnet wurde. Aber das ist jetzt auch schon etwas her und ich finde den Preis für die Xbox, die ja erst nächstes Jahr verkauft wird, für überteuert. Aber wer weiß, vielleicht wird der Preis ja noch vor Markteinführung 'angepasst'. Für mich gibt es keinen Grund, eine Xbox zu kaufen, auch weil ich einen PC habe, eine 'PC-Konsole' ist meiner Meinung nach ein Widerspruch in sich. Ich bin mir sehr sicher, dass die meisten Toptitel früher oder später für den PC erscheinen und dort die besseren Fähigkeiten ausnutzen werden, denn im Gegensatz zur Xbox entwickelt sich der PC weiter.

Das Ganze sieht sehr nach einem weiteren Microsoft-Größenwahn-Coup aus, der dank der finanziellen Ausstattung auch noch halbwegs erfolgreich über die Bühne gehen könnte, aber wohl kaum annähernd so erfolgreich wie Boris es in Eurem Interview sich erträumt!

Nein, ich bin kein 'Meine Konsole ist die beste'-Redner, auch wenn ich seit einigen Jahren einer Firma (N) treu geblieben bin und keinen Grund sehe, das in den nächsten Jahren zu ändern. Deshalb möchte ich hiermit auch keine Diskussion losbrechen, alles was hier steht ist meine persönliche Meinung.

Marc Müller, via E-Mail

Dass ein PR-Vertreter sein Bestes tut, seinen Arbeitgeber bzw. seine Produkte ins rechte Licht zu rücken, kann man ihm schlecht vorhalten – selbst, wenn er früher mal auf der 'anderen Seite' stand. Dass es an den Antworten einiges zu rütteln gibt, ist allerdings richtig: Man kann bei der Xbox rechnen wie man will, die Diskrepanz zwischen 300 US-Dollar und 479 Euro ist einfach zu massiv. Nicht zustimmen können wir bei Deinem Argument, die Xbox sei eine 'PC-Konsole', und die meisten Titel werden früher oder später für PC erscheinen. Das wäre schon wegen der unterschiedlichen Vorlieben von Konsolen- bzw. PC-Spielern für die Hersteller kaum lohnenswert – ein ”Dead or Alive” interessiert Computer-Puristen ebensowenig wie ein ”Metal Gear Solid” oder ”Tony Hawk's”. Und nur weil PC-nahe Komponenten in der Xbox stecken, ist sie noch lange kein verkappter PC.

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Wir behaupteten im Xbox-Artikel der vergangenen Ausgabe, die Helikopter-Simulation ”Comanche 4” käme exklusiv für die Microsoft-Konsole. Falsch: Eine PC-Version ist in der Mache.

MEA CULPA: Auch, wenn es manche gefreut haben könnte – ”Syphon Filter 3” kommt natürlich nur für die PSone. Das PS2-Logo kam fälschlicherweise in den Fazitkasten auf Seite 18, MAN!AC 12/2001.

UPDATE: Parappas PS2-Auftritt erfolgt nicht mehr wie angekündigt 2001, sondern erst Anfang nächsten Jahres.

IN EIGENER SACHE: Allgemeine Leser-E-Mails gehen bitte an oben genannte Adresse. Testkritiken könnt Ihr auch an den jeweiligen Redakteur über Initialen@maniac.de senden (z.B. os@maniac.de, us@maniac.de etc.).

Info-Mangel

Bei den Tests zu ”GTA 3” und ”Silent Hill 2” habt ihr kein Wort darüber verloren, ob die deutschen Versionen gegenüber der NTSC-Version bei Gewaltdarstellungen geschnitten wurden. Also, wenn ihr NICHTS darüber schreibt, heißt das für mich, dass die Titel nicht geschnitten sind. Aber ein Kumpel von mir meinte, dass sein ”GTA 3” kein Blut hat. Warum erwähnt Ihr sowas in euren Tests nicht? Ich kann mir nicht vorstellen, dass Ihr es vergessen habt. Haben euch die Spielefirmen darauf hingewiesen, dass Ihr es lieber bleiben lassen solltet, über Schnitte usw. zu berichten, damit sich ihre verstümmelten Versionen besser verkaufen? Auch im Test zu ”Headhunter” kein Wort darüber, ob die englische PAL-Version Unterschiede aufweißt was Blut usw. betrifft. Ich bin echt ein bisschen enttäuscht, denn wenn Ihr nichtmal auf sowas eingeht, ist der ganze Test nichts wert und es würde ausreichen, den Wertungskasten abzudrucken!
OK, und jetzt erstmal Lob: Die Berichte über Xbox und Gamecube waren sehr gelungen, besonders das Interview mit Herrn Boris Schneider-Johne. Ich finde es ausgesprochen lobenswert, dass Ihr ihm im Interview so kritische Fragen zum Xbox-Preis gestellt habt (auf die er ziemlich weltfremd geantwortet hat…). Im Xbox-Special habe ich aber auch bisschen die Antwort auf die Frage vermisst, ob wir Europäer nun das US- oder das Japanpad bekommen. (…)
Ich würde gerne noch paar Fragen stellen, Ihr seid doch jetzt nicht sauer wegen der Kritik?
1. Wisst Ihr nun schon, ob ”Xenosaga” auf Deutsch kommt?
2. Wann kommt eigentlich das PS2-Modem und die Festplatte in Deutschland auf den Markt?

Raffael, via Dreamcast-Modem

Wir versuchen natürlich, Unterschiede zwischen deutschen und ausländischen Versionen neuer Spiele in Erfahrung zu bringen und Euch in den Tests zu vermitteln. Und wie Du richtig annimmst, gibt es für gewöhnlich keine qualitätsmindernden Unterschiede, wenn wir in einem Artikel nicht darauf eingehen. So gibt es sowohl von ”Silent Hill 2”, als auch von ”Headhunter” nur eine einzige europäische Version – speziell für Deutschland wurde nichts aus diesen Spielen entfernt. Genauso verhält es sich mit ”GTA 3”: Es gibt nur eine PAL-Version. Wir haben allerdings im Test der letzten Ausgabe auf Details zum ‘Anschalten’ der gewalttätigeren Variante verzichtet, um das Produkt vor einem frühzeitigen Auftauchen auf dem Index zu bewahren.
Zu Deinen Fragen: Es wurde schon in früheren Ausgaben darauf hingewiesen, dass wir Europäer nun doch das dickere US-Pad der Xbox bekommen. Ob man zusätzlich die japanische Ausführung bei uns erwerben kann, ist noch nicht bekannt. Eine PAL-Veröffentlichung von ”Xenosaga” ist noch nicht sicher, wohl aber, dass das Rollenspiel zumindest in den USA erscheint. Zu PS2-Modem und -Festplatte in Deutschland gibt es noch keine exakten Angaben Sonys, wir tippen mal frühestens Mitte 2002.

Lieber englisch

Einige Personen regen sich ja zurzeit darüber auf, dass bestimmte Spiele, z.B. ”Final Fantasy” nicht auch beim gesprochenen Wort ins Deutsche übersetzt werden. Ich hoffe, der Standard in Deutschland wird englische Sprache mit deutschen Untertiteln, denn wer schon mal eine verhunzte Synchronisation erleben musste, wird wissen, wie extrem stark dies auf die Atmosphäre und den Spielspaß drückt. ”Legend of Dragoon” war so ein Beispiel: Die Sprecher habe ihren Text so motivationslos und abgelesen präsentiert, dass ich am liebsten bei denen vorbeigefahren wäre und denen die Meinung gesagt hätte. Vor allem das Finale wurde dadurch stark verhunzt, das schöne Spiel zerstört! Ich glaube aber auch nicht, das deutsche Synchronisationen an die Qualität der englischen Sprecher kommen, ”GTA 3” und ”Shadow of Memories” sind Beispiele für eine überragende englische Sprachausgabe, da macht das Zocken Spaß – auf unprofessionelle deutsche Sprecher kann ich getrost verzichten. Die einzige gute deutsche Synchro ist m.E. in ”Monkey Island 4”. Also ich hoffe, englische Sprache mit deutschen Untertiteln wird Standard, oder aber eine genauso gute deutsche Synchronisation, die es aber meiner Meinung nach nie geben wird…

Steffen Zesner, via E-Mail

Das Beste wäre wohl, wenn man dem einheimischen Spieler die Wahl überlässt, ob er die Synchronisation im Original oder auf Deutsch hört. Auf Film-DVDs sind mehrsprachige Soundtracks bereits Standard, und dass sowas auch auf Konsole geht, zeigt z.B. EAs ”007 – Agent im Kreuzfeuer”. Unschön wäre es nur, wenn es Schule machen würde, ‘unwichtige’ Titel nicht mehr einzudeutschen, um Geld zu sparen – Beispiele hierfür findet Ihr vor allem auf GBA und Dreamcast. Bei einem hochwertigen (und teuren Produkt) sollte man eigentlich erwarten dürfen, dass man auch ohne perfekte Englisch-Kenntnisse Story oder Bildschirmmenüs versteht.

Preis & Leistung

Was fällt Nintendo eigentlich ein, wiederholt eine Konsole auf den Markt zu bringen, die kein RGB-Signal hat? Der digitale Ausgang ist vielleicht ein Trost, aber ich bin beileibe nicht bereit, mir deshalb einen Hightech-Fernseher zu kaufen. Bleibt mir also nur der veraltete, ausgelutschte AV-Anschluss! Allein dieser ‘kleine’ Mangel könnte mich vom Kauf des Gamecube abschrecken. Ich schrecke auch immer noch vor dem Kauf der maßlos überteuerten PS2 zurück, selbst eine profane DVD-Playerfunktion rechtfertigt nicht den aktuellen Preis (unabhängig von der Qualität der Spiele). Ich bin wohl der einzige, der in dieser von Werbung beeinflussten Marktwirtschaft noch das gute alte Preis/Leistungsverhältnis beachtet und deshalb einen Dreamcast besitzt. Ein RGB-Anschluss und Spiele mit 60-Hertz-Modus, die höchstens 100 Mark kosten, sollten bei jeder Konsole langsam Standard werden!

Volker Schaal, Crailsheim

Richtig ist, dass der Gamecube in Japan und den USA kein RGB ausgibt – wozu auch, wird doch dieses Signal dort kaum genutzt. Ob die PAL-Konsole RGB können wird, ist noch nicht bekannt (wenn sich Nintendo ein Vorbild am N64 nimmt, hast Du mit Deiner Kritik natürlich recht). Bezüglich des Preis/Leistungsverhältnisses: Da wirst Du im kommenden Jahr sicher noch in mehrere saure Äpfel beißen müssen – der Trend geht momentan stark in Richtung Verteuerung der Software.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us) *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix
Titelmotiv: ”Baldur’s Gate: Dark Alliance” © Interplay
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Gamecube-US-Umbau

Das ging ja fix: Bereits eine Woche vor dem offiziellen US-Start des Spielewürfels haben findige Bastler eine Möglichkeit gefunden, die japanische Konsole mit einem simplen Eingriff so zu modifizieren, dass sie amerikanische Software abspielt. Im Folgenden zeigen wir Euch die notwendigen Schritte für den Umbau, wer lieber Profis ans Werk lässt, wendet sich z.B. an die Firma Wolfsoft (Tel. 02622/83517, www.wolfsoft.de). 80 Mark kostet dort die Modifikation, welche im Normalfall innerhalb weniger Tage vonstatten geht. Vorab noch ein kurzer Hinweis: Jeglicher Eingriff in den Gamecube führt zum Verlust sämtlicher Garantieansprüche!

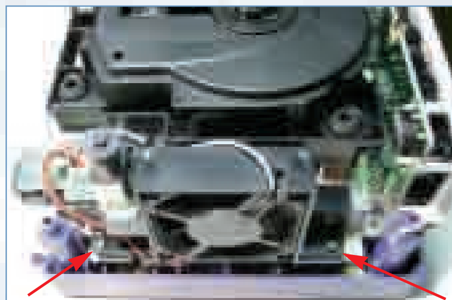
Die ersten Schritte: Löst mit dem Spezialschraubenzieher (bei Wolfsoft für 40 Mark, unten) die Schrauben auf der Unterseite, dreht die Konsole um und hebt das Plastikgehäuse ab. Als nächstes müsst Ihr das Mini-DVD-Laufwerk entfernen, um Zugang zur Hauptplatine zu erlangen. Löst dazu mit einem Kreuzschraubendreher die entsprechenden Schrauben, zuerst alle sichtbaren, dann vier Stück, die hinter der rückwärtigen Anschlussplatte verborgen sind. Entfernt anschließend vorsichtig den Ventilator und darunter drei weitere Schrauben. Die letzten vier Schrauben findet Ihr schließlich unter den Controller-Anschlüssen auf der Vorderseite – das Laufwerk lässt sich nun abnehmen.

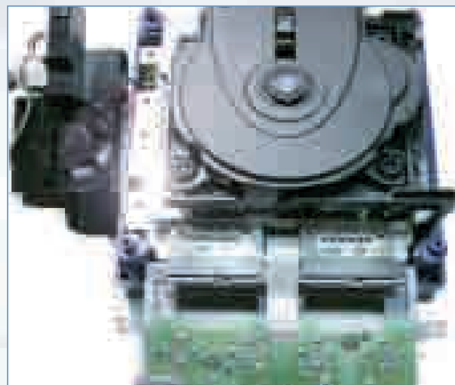
Ans Eingemachte: Zum Vorschein kommt ein metallener Kühlkörper, der von sechs Schrauben gehalten wird. Löst diese und hebt die Platte vorsichtig ab. Achtet darauf, dass die klebrige Wärmeleitpaste an ihrem Platz bleibt.

Nun müsst Ihr auf der Platine den Bereich R39 suchen (siehe Bild rechts) und einen Schalter an den Jumper R6 löten. Danach setzt Ihr die Konsole wieder zusammen und der Gamecube ist einsatzbereit – mit englischen Bildschirmmenüs.

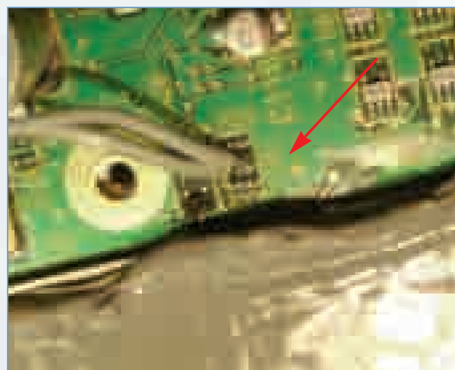
Achtung: Spielt Ihr US-Software, dann müsst Ihr eine Memory Card benutzen, da sich Spielstände aus unterschiedlichen Ländern nicht mixen lassen. *os*

KNOW HOW


Der Lüfter wird von zwei Schrauben gehalten (Pfeile), die Ihr vorsichtig entfernen müsst.


Unter dem Lüfter (links) und den Controller-Anschlüssen verstecken sich weitere Schrauben


Der Kühlkörper wird von sechs Schrauben auf der Hauptplatine gehalten


Lötet zwei isolierte Drähte an die Kontakte des Blocks R6 (siehe Pfeil) und führt die Kabel nach außen


Nach dem Umbau befindet sich links unten auf der Rückseite ein Schalter, mit dem Ihr zwischen Japan- und US-Betrieb wechselt.



Praktisch: Der japanische Gamecube spricht nach dem Umbau englisch.

Anschluss-Manager

EINER FÜR ALLE: Wer mehrere Konsolen sein Eigen nennt, kennt das Problem mit dem ständigen Umstöpseln der Anschlusskabel. Da die meisten Fernseher maximal über zwei RGB-taugliche Buchsen verfügen, kommt Ihr um diese lästige Arbeit nicht herum. Es sei denn, Ihr kauft Euch eine hochwertige Scart-Umschaltbox – schließlich soll vom exzellenten RGB-Bildsignal nichts verloren gehen. Umbau- und Hardwareprofi Wolfsoft (www.wolfsoft.de) versorgt geplagte Konsolensammler mit zwei Profi-Scart-Umschaltboxen. Sowohl die Vierfach- (120 Mark) als auch die Siebenfach-Variante (250 Mark) sind voll belegt, d.h. sie verarbeiten RGB-, S-Video- und FBAS-Signale ohne Probleme. Mittels Drehschalter wählt Ihr dann zwischen den einzelnen Scart-Buchsen, respektive Konsolen. Jede Box wird mit einem speziellen Scart-Anschlusskabel geliefert, das bei beiden Varianten etwa 1,4 Meter lang ist.



Hochwertiges Zubehör für Konsolen-Junkies: Die Sieben- (links) und Vierfach-Scartboxen von Wolfsoft sorgen für verlustarme Bildübertragung.

LAST RESORT



Dies ist ein Nachruf, ein Memorandum für diesen Kasten, der seit Jahr und Tag geduldig die Einleitung für die Tipps und Tricks enthielt. Aber wie es so geht im Leben, fällt das treue Textfeld notwendigen Modernisierungsmaßnahmen zum Opfer. Ab dem nächsten Mal gibt's die Tipps und Tricks also ohne großes Geschwalle. Geliebter überflüssiger Textkasten: Rest in Peace! Euer Max

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?

Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für PSone und PS2 unter die Leute. Diesmal gibt's "Wario Land 4" für den GBA und das PS2-Gangsterepos "GTA 3"!

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

PARIS-DAKAR RALLY

Alle Fahrzeuge: Was haben "Paris-Dakar Rally" und Monty Python gemeinsam? Ganz einfach: Wenn Ihr die Titel berühmter Sketche der britischen Kult-Komiker als Fahrernamen eingebt, funktionieren diese als Cheats und schalten nützliche Goodies frei. Alle Fahrzeuge in allen Modi des Spiels dürft Ihr zum Beispiel anwählen, wenn Ihr folgenden Namen benutzt:

ILUMBERJACK

Alle Outfits in allen Modi: Um ohne größere Umstände alle möglichen Farbvariationen für Eure Fahrzeuge auswählen zu können, benutzt Ihr diesen Alias:

ASHRUBBERY

Alle Kurse: Mit dem nachfolgenden Namen könnt Ihr alle Strecken in sämtlichen Spielvarianten anwählen. Die Etappen, aus denen die Strecken aufgebaut sind, lassen sich aber nur im Zeitfahren aktivieren.

DEADPARROT

Der Supercheat schaltet als praktischer 'All in One'-Code alle vorher beschriebenen Schummeleien auf einmal frei.

CRUNCHYFROG

VIRTUA TENNIS 2

Anderes Kostüm: Um Euren wohlproportionierten Sportlern zu etwas mehr modischem Chic zu verhelfen, könnt Ihr ihnen neue Klamotten verpassen. Dazu stellt Ihr den Cursor im 'Charakterauswahl'-Bildschirm auf den gewünschten Schlägertypen. Jetzt haltet Ihr die Schultertasten gedrückt und bestätigt Eure Wahl.

TALES OF DESTINY 2

Superharte Dungeons: In diese extrem harten Labyrinthe dürft Ihr erst eintreten, wenn Ihr das RPG einmal ganz regulär durchgespielt habt. Nach dem Abspann speichert Ihr das Ganze und startet dann wieder von vorne mit dem alten Spielstand. In der 'Orbus Barrier' erwartet Euch jetzt das neue 'Neired's Labyrinth'. Hier könnt Ihr auf jedem Stockwerk jeweils nur einen Charakter und Items nur in Kämpfen benutzen.

Der manuelle Kampfmodus: Wenn Ihr Euch in 'Regulus Dojo' befindet, solltet Ihr den dritten Raum von links betreten. Dort hält sich ein Mönch auf, den Ihr ansprechen müsst. Im Verlauf des Gesprächs fragt er Euch, ob Ihr im 'Manual Mode' kämpfen möchtet. Bejaht dies und Ihr habt ab sofort die Möglichkeit, während der Kämpfe mit Select zwischen einer manuellen und der automatischen Steuerung Eurer Spielfigur hin und her zu schalten. In den Kämpfen solltet Ihr übrigens immer mit Items heilen. Die normale Erholung dauert nämlich länger als die Sequenz fürs Pillenschlucken.

SPIDER-MAN 2 ENTER ELECTRO

Komplettes Training: Um die langweiligen Trainingsmissionen sofort abschließen zu können, müsst Ihr im 'Special'-Menü das unten angegebene Wort eintippen.

CEREBRA

Gallerie: Die schicke Kunstgallerie zeigt Euch unterschiedliche Comic-Cover und etliche andere graphische Arbeiten rund um den blau-roten Spinnenmann. Um sie zu betreten, gebt Ihr im 'Special'-Menü das magische Wort ein:

DRKROOM

Cheats für die Spinne: Eine Menge Cheats mit unterschiedlichen Effekten könnt Ihr noch im speziellen 'Cheats'-Menü aktivieren. Gebt die roten Codewörter einfach vor dem Spiel ein und Ihr erhaltet den angegebenen Effekt.

Staceyd
Big-Foot-Modus
ALIEN
Riesenkopf-Modus
DRILHERE
Debug-Modus
WASHMCHN
Alle Kostüme
NONJYMNT
Alle Level
VVISIONS
`Was wäre wenn´-Modus
Auntmay
Alle Cheats auf einmal

Grand Theft Auto 3

GELD REGIERT DIE WELT – auch für Autodiebe gilt diese alte Faustregel. Zwar habt Ihr diverse Möglichkeiten, um Eure Finanzen aufzubessern, richtig viel Kohle gibt's aber mit einem Cheat. Gebt diese und alle folgenden Kombinationen einfach während des Spiels ein.

R2 R2 L1 R1 ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

VOLLE GESUNDHEIT UND RÜSTUNG: Um die zahllosen Feuergefechte mit Gangstern und Cops etwas entspannter angehen zu können, benutzt Ihr diese Kombination für eine bessere körperliche Verfassung.

R2 R2 L1 L1 ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

Um das nervenschonende Schutzprogramm abzurunden, sorgt Ihr hiermit für eine makellose Panzerung.

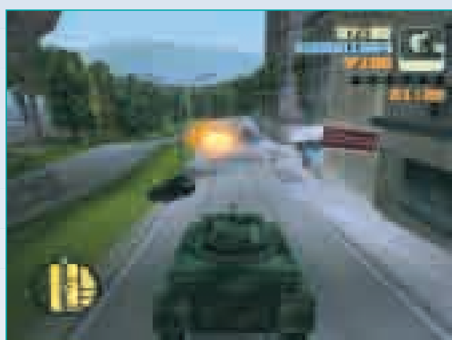
R2 R2 L1 L2 ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

ALLE WAFFEN: Den Attacken Eurer Gegenspieler seid Ihr jetzt gewachsen. Um heftig zurückschlagen zu können, benötigt Ihr natürlich noch ein lückenloses Waffenarsenal.

R2 R2 L1 R2 ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ ↑ ↓ →

KOMMT EIN PANZER GEFLOGEN: Es soll ja Fahrer geben, denen ein mächtiges Rohr wichtiger ist als atemberaubende Geschwindigkeit. Um Euch einen bulligen Panzer herbeizuzaubern, stellt Ihr Euch vor eine freie Fläche und gebt die untenstehende Beschwörung ein. Vorsicht: Der Panzer kommt direkt vor Euch aus heiterem Himmel heruntergeplumpst.

● ● ● ● ● ● R1 L2 L1 ▲ ● ▲


Der mächtige Panzer bläst alles weg, was Euch im Weg steht. Aber Vorsicht: Sobald Ihr das Gefährt besteigt, beginnt die Jagd auf Euch.

AMERICA'S MOST WANTED: Je nachdem, wie rüpelhaft Ihr Euch in Liberty City aufführt, setzt Euch die Exekutive mehr oder weniger stark zu. Um die Zahl Eurer Sterne und damit die Stärke und Menge Eurer Verfolger zu verringern, benutzt Ihr diesen Code. Achtung, wenn Ihr das Spiel speichert, wird die Veränderung permanent.

R2 R2 L1 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

Wenn Ihr ohne einen zünftigen Panzer im Genick nicht leben könnt, dann erzielt Ihr hiermit den entgegengesetzten Effekt zu oben.

R2 R2 L1 R2 ← → ← → ←

KOSTÜMWECHSEL: Per Zufallsprinzip dürft Ihr mit diesem Cheat in die Haut eines unbescholtenen Passanten schlüpfen.

→ ↓ ← ↑ R2 R2 L1 L2 ↑ ← ↓ →

VANDALISMUS der Ernst-August-Art praktiziert Euer Gangster mit diesem Cheat: Er pinkelt gegen die nächste Wand!

↑ ↓ ↑ ↓ L2 R1 R2 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑

NEBEL: Hier hat sich DMA von den hauseigenen Wetterverhältnissen inspirieren lassen.

L1 L2 R1 R2 R2 R2 L2 ✖

CASTLEVANIA CHRONICLE

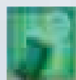


Extra Options-Menü: Im Hauptmenü benutzt Ihr die unten angegebene Tasten-Kombo und schon habt Ihr Zugriff auf eine erweiterte Optionspalette. Hier könnt Ihr wesentlich mehr spielrelevante Variablen einstellen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ → ● ✖

Soundwahl: Wenn Ihr Euch in der Auswahl zwischen 'Original'- und 'Arranged'-Soundmodus befindet, könnt Ihr die im Spiel dudelnde Musik verändern, wenn Ihr **L + R** gedrückt haltet. Eine neue Option wird jetzt freigeschaltet – sie lässt Euch die Qual der Wahl, welche Stücke Eure Vampirjagd untermalen.

THIS IS FOOTBALL 2002



Doppelpass: Da freut sich nicht nur der Trainer; mit einem Doppelpass zu einem in der Nähe laufenden Teammitglied umgeht Ihr die Verteidigung Eurer Gegner und marschiert fröhlich aufs Tor zu. Drückt zu diesem Zweck einfach zweimal die **X**-Taste, wenn ein Kollege in Reichweite ist.

Fast eine Schwalbe: Um zahlreiche Freistöße und Elfmeter zugesprochen zu bekommen, könnt Ihr, wenn Euch ein Gegner im Strafraum angreift, kurz bevor er Euch den Ball abnimmt die **X**-Taste drücken. Auch wenn er eigentlich ganz was anderes vorhatte, wird der Kontrahent jetzt eher Euer Schienbein als den Ball treffen.

CAPCOM VS. SNK 2



Boss-Challenge: Der Boss-Challenge-Modus in Capcoms aktueller Massenprügelei gibt Euch die Chance, die haarigen Kämpfe gegen die zahlreichen Boss-Gegner besonders intensiv zu trainieren. Um den Modus einstellen zu können, müsst Ihr zunächst mal die beiden geheimen Bosse 'God Rugal' und 'Shin Akuma' besiegen und freischalten. Damit Ihr einen geheimen Boss bekämpfen könnt, müsst Ihr zwei der drei folgenden Bedingungen erfüllt haben: Verdient Euch bis zum Ende des Spiels mehr als 1500 GP. Besiegt den Zwischengegner Bison respektive Vega. Erreicht mindestens einmal ein 'Ultimate KO'. Jetzt müsst Ihr die Tasten **X + Y** gedrückt halten, wenn Ihr den Arcade-Modus startet.

Tony Hawk´s Pro Skater 2



NUR FLIEGEN IST SCHÖNER: Um längere Stunts ausführen zu können, dürft Ihr in der N64-Version des Skater-Kults die Schwerkraft nach Euren Wünschen manipulieren. Um mit der doppelten Gravitation des Mondes zu spielen, pausiert Ihr Euer Spiel, haltet die **L**-Taste gedrückt und gebt den folgenden Cheat ein. Habt Ihr korrekt gearbeitet, wackelt der Bildschirm.

C↓ C← C→ C← ↑ C↓ ↓ → C↓ C↓

GELD OHNE ENDE : Der trendbewusste Skater benötigt stets eine pralle Geldbörse, um sein Equipment auf dem neuesten Stand zu halten. Statt Euch mühsam Preisgelder zu erkämpfen, könnt Ihr auch simpel den unten angegebenen Code im Pausemodus und mit gehaltener **L**-Taste eintippen.

C← C← ↑ C→ C↑ ↓

VOLLER SPECIAL-BALKEN: Wenn Ihr den folgenden Code im Pausemodus verwendet, ist Euer Special-Balken immer proppevoll. Das bedeutet, dass Ihr überall zu coolen Special-Moves ansetzen könnt. Denkt daran, die **L**- Taste gedrückt zu halten.

C← C↓ C↑ →

ALLE WERTE AUF 13: In "Tony Hawk's" bedeutet die Unglücksziffer ausnahmsweise mal nichts Schlimmes. Mit der nachfolgenden Kombination, die Ihr auf oben beschriebene Weise eingebt, bringt Ihr alle Eure statistischen Werte auf die 13 und somit auf den Höchststand.

↓ → → ↑ ↑ ↓ → ←

PUNKTE MAL ZEHN: Auch dieser Cheat wird auf die übliche Weise eingegeben – er multipliziert Euren aktuellen Punktestand mit zehn. Bei richtiger Eingabe wackelt der Bildschirm.

C↓ C↓ C↓ C↓ C↑ → C→ →

PERFEKTE BALANCE: Perfektes Grinden fällt leicht, wenn Ihr im Pausemodus mit gehaltener **L**-Taste den untenstehenden Cheatcode benutzt – Eure Balance wird erstklassig. Auch hier zeigt ein wackelnder Bildschirm die korrekte Eingabe an.

C↓ → ↓ C← C↓ C↑ C→ C←

TURBO-MODUS : Auf traditionelle Weise gebt Ihr diesen Cheat ein, um im Turbo-Modus megabeschleunigt durch die Gegend zu rasen.

C ← C↓ C↑ ↓ ↑ →

DÜNNER SKATER: Er darf einfach nicht fehlen, der abgemagerte Kerl. Ihr aktiviert den Hungerkünstler auf bewährte Weise mit der folgenden Kombination.

← C→ → ↓ C↓ ↑ ↑

FLIEGEN IST SCHÖNER: Der letzte Cheat ermöglicht Euch das Skaten ohne Schwerkraft.

→ ↑ C↓ C↑ C↓ C← C← C→

Super Street Fighter 2 Turbo



EASY-MODUS: Endlich gibt's spektakuläre Spezialattacken auch für den unbegabtesten "Tekken"-Button-Basher! Um in den anstrengungsarmen Easy-Modus umzuschalten, drückt Ihr einfach den **Select**-Knopf, worauf Ihr ein Tonsignal hört. Jetzt könnt Ihr alle möglichen Spezialattacken ganz simpel mit einer **Steuerkreuz**-Richtungstaste gefolgt von der **A**- oder **B**-Taste auslösen. Ken und Ryus Dragonball feuert Ihr zum Beispiel superschnell mit → und einem Punch. Um in den normalen Modus zurückzuschalten, drückt Ihr einfach nochmal **Select**.



Gewinnen, leicht gemacht: Im Easy-Modus dürft Ihr mächtige Spezialattacken mit simplen Tastenkombinationen ausführen.

ALTERNATIVES KOSTÜM: Das hier funktionierte auch schon im seligen Original. Um dem Kostüm Eures Straßenkämpfers eine andere Farbe zu verleihen, stellt Ihr in der Charakterauswahl den Cursor auf Euren Lieblingsprügler und drückt gleichzeitig **A** und **B**.

GALERIE: Ein klassischer, wenn auch etwas komplizierter Durchspieltrick. Um die Galerie mit Charakterskizzen betrachten zu können, müsst Ihr den Single-Player-Modus in der schwersten Einstellung durchzocken, ohne ein einziges Continue zu verbrauchen. Jetzt drückt Ihr im Hauptmenü noch die Taste **R** und voíla: Viel Spaß mit der Belohnung.

PORTAL RUNNER



Unverwundbarkeit: Die grünhaarige Amazone Vicki ist nicht unbedingt mit einem robustem Körper gesegnet (sähe ja auch komisch aus). Damit sie trotzdem nicht ständig aus ihren Springerstiefeln kippt, könnt Ihr den folgenden Code im Pausemodus und bei gedrückter **L**-Taste benutzen, um sie in den unverwundbaren God-Modus zu erheben.

← → ● ■ R1 ↑ ■ ↓ ●

Unendlich Pfeile: Dank Cheat müsst Ihr nie mehr auf der Suche nach frischen Pfeilen von Deckung zu Deckung hasten. Ein unbegrenzter Pfeilvorrat ist Euer, wenn Ihr das Spiel pausiert, die **L**-Taste haltet und die nachfolgende Kombination eingebt.

← → ← ↑ ↓ ↑ ● ● ■ ↑

Alle Pfeilsorten: Da hätte John Rambo gestaunt, der richtige Pfeil für jede Gelegenheit. Egal, ob Feuer-, Eis- oder Explosivpfeile, dieser Cheat füllt Euren Köcher mit der gesamten Geschosspalette. Nicht vergessen, im Pausenmodus die **L**-Taste zu halten.

● ● ● ■ ■ R2 R1 ↑ ■ ●

Fischauge sei wachsam: Der 'Fisheye'-Modus hat zwar keinen praktischen Nutzen, dafür ist die seltsame Optik aber mal was anderes. Während dem pausierten Spiel drückt Ihr wie immer die **L**-Taste und hämmert folgenden Tastensalat ein.

← ↑ ← ↓ ■ ● ↓ R2 ↑ R1

Level abschließen: Wenn Euch der aktuelle Level langweilt, könnt Ihr ihn auch sofort beenden und den nächsten in Angriff nehmen. Auf altbekannte Weise funktioniert der Cheat nur in Verbindung mit der gehaltenen **L**-Taste und im Pausenmodus.

● ← ● → ● ■ ← ← → R2

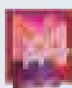
Voll geheilt seid Ihr, wenn Ihr diese Tastenkombo auf oben beschriebene Art und Weise benutzt.

● ● ● ■ ■ R2 R1 ↑ ■ ●

Alle Schlüssel bekommt Ihr im Pausenmodus, wenn Ihr **L** gedrückt haltet und dies eintippt:

■ ● R1 R2 ↑ ↓ ● R1 ● R2

MARIO PARTY 3



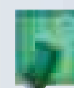
Goldene Statuen auf Mt. Mariomore: Um dem Marioberg das Konterfei Eures Charakters zu verpassen, müsst Ihr einfach den Story-Modus einmal durchspielen. Wenn Ihr das Massiv aber zusätzlich noch mit goldenen Statuen schmücken wollt, müsst Ihr etliche Schickanen in Kauf nehmen und den Story-Modus in der 'Super Hard'-Variante knacken. Ihr dürft kein einziges Mal beim Durchspielen den Schwierigkeitsgrad auf 'Easy' stellen – habt Ihr das einmal getan, könnt Ihr die goldenen Statuen nicht mehr ergattern. Zusätzlich müsst Ihr in dieser superschweren Einstellung auch noch bei allen Spielen durchgehend Höchstwertungen (also mit 'S'-Rang) einfahren. Letztendlich dürft Ihr auch kein einziges Mal einen 'Cheat Device' benutzen. Stellt Ihr irgendwo einen Schummelmodus ein, merkt sich dies das Programm und verwehrt Euch die Statuen. Habt Ihr trotzdem mal gesündigt, müsst Ihr alle Spielstände mit gecheateten Ergebnissen löschen.

Versteckte Minispiele: Die zusätzlichen drei Spielereien könnt Ihr freischalten, wenn Ihr folgende Bedingungen erfüllt: Den 'Stardust Battle' erhaltet Ihr, wenn Ihr das Spiel im Story-Modus durchspielt. An 'Dizzie Dinghies' dürft Ihr Euch versuchen, wenn Ihr alle nicht geheimen Mini-Spielen gezockt habt. Die 'Mario's Puzzle Party' für einen Spieler dürft Ihr feiern, wenn Ihr Euch im 'Game Guy'-Raum 1000 oder mehr Münzen verdient habt.

Extranamen: Ihr könnt den bekannten Nintendo-All-Stars neue Namen geben. Gebt zuerst ganz normal Euren Spielernamen ein. Damit das Spiel Euren Vorschlag annimmt, begebt Ihr Euch in die Spielstand-Auswahl und beginnt eine neue Runde. Jetzt stellt Ihr den Cursor auf einen Charakter Eurer Wahl und macht nichts! Wenn Ihr geduldig wartet, nimmt der Nintendo-Bursche Euren Namen an.

Münzen durch Pilze: Wenn Ihr ein Pilz-Item benutzt und die auftauchende Ziffer auf beiden Würfeln werft, gibt's zehn Extramünzen. Jetzt müsst Ihr nur eine Ziffer wählen, die Ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit werft. Hier sind die guten Stochastiker unter den Mario-Fans gefragt.

NHL HITZ 20-02



Cheats in rauen Mengen: Bei Midway Sportspielen ist die Cheat-Eingabe im Versus-Bildschirm ein echter Klassiker. Um die Symbole am unteren Rand des Bildschirms zu manipulieren, drückt Ihr erst ■, ▲ und ● in der dieser Kombination und beendet mit einer Richtungstaste auf dem **Digi-Pad**. Seid Ihr flink genug, könnt Ihr mehrere Cheats aktivieren, bevor das Match beginnt. Der vorletzte Trick in der Liste verschafft Euch mehr Zeit zum Eintippen. Eine korrekte Eingabe wird mit Tonsignal und dem Namen des Codes quittiert.

Unendlich Turbo
■ ■ ■ ■ ▲ ● ● ● →

Turbo-Boost
● ● ↑

Keine Zuschauer
■ ■ ▲ →

Anzeige der Schussgeschwindigkeit
■ ● ↑

Puck geht nicht ins Aus
■ ▲ ● ↓

Großer Puck
■ ▲ ▲ ● ↑

Riesen-Puck
■ ■ ■ ▲ ▲ ● ↑

Bulldozer-Puck
■ ■ ▲ ● ● ←

Tennisball als Puck
■ ▲ ▲ ▲ ● ↓

Spieler mit großem Kopf
■ ■ →

Spieler mit Riesenkopf
■ ■ ■ →

Schnee-Modus
■ ▲ ▲ ● ←

Regen-Modus
■ ▲ ▲ ▲ ▲ ● ←

Prügelei gewinnen zählt als Tor
■ ■ ● ● ←

Großköpfiges Team
■ ■ ▲ ▲ ←

Riesenkopf-Team
■ ■ ■ ▲ ▲ ▲ ←

Erster von sieben gewinnt
■ ■ ■ ▲ ▲ ● ● ←

Mehr Zeit, um Codes einzugeben
■ ■ ■ ▲ ▲ ▲ ● ● ● →

Vorigen Code ausschalten
▲ ↓



SILENT HILL 2

ÜBERLEBEN IN DER STADT DES SCHRECKENS



Willkommen in der neuen Dimension des Terrors! Auch wenn der Rätselanteil von Konamis neuer Horror-Referenz weder übermäßig kompliziert noch umfangreich ausgefallen ist, einige Kopfnüsse fordern dennoch reichlich Hirnschmalz. Anstatt einer überflüssigen Komplettlösung präsentieren wir Euch auf diesen Seiten deshalb nur ausgesuchte Knobelhämmer, grundlegende Tipps zum Spielverlauf, die interessantesten Geheimnisse sowie munitionssparende Taktiken für die Zwischengegnerduelle. Wer nicht genug von "Silent Hill 2" bekommen kann, wirft einen Blick in den Kasten mit den unterschiedlichen Enden. Dort erfahrt Ihr, was Ihr tun müsst, um einen bestimmten Abspann zu Gesicht zu bekommen. Alle Lösungshinweise beziehen sich übrigens, wenn nicht anders angegeben, auf den normalen Action- und Rätselschwierigkeitsgrad. *cg*

Allgemeine Tipps

Munition sparen: Die erste Lektion für jeden Survival-Horror-Fan. Zwar sind Patronen für Eure Feuerwaffen im zweiten "Silent Hill" nicht gerade geizig verteilt, nichtsdestotrotz hebt Ihr Euch Geschosse besser für die Obermotzduelle auf. Sämtliche Standard-Schergen (außer den widerstandsfähigen Tür-Dämonen) lassen sich nämlich problemlos mit dem Stahlrohr auf Distanz halten. Nur bei gegnerischer Übermacht sind die Ballermänner ab und an von Nöten.

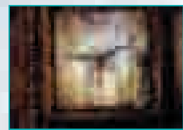
Turbo-Metzger: Meist reichen drei gezielte Hiebe aus, dann geht auch die zäheste Höllenkreatur kurzzeitig zu Boden. Anstatt nun weiter auf den am Boden Liegenden einzudreschen, löst Ihr einfach die Lock-On-Funktion (R2-Taste), geht ein paar Schritte vor und zerschmettert mit einem saftigen Fußtritt (X-Taste) den zuckenden Körper – das spart mächtig Zeit.

Augen auf: Besonders auf den Gewaltmärschen durch die Stadt solltet Ihr stets auf James' Blickrichtung achten. Der blondgelockte Witwer dreht sein Haupt nämlich auch in Richtung weit entfernt liegender Items. Das penible Absuchen jeder Ecke und Gasse könnt Ihr Euch folglich sparen, Euer Held findet Medipaks und Munition von ganz allein.

Nachladen mit Verstand: Haltet Ihr einen Dämonen via Feuerwaffe in Schach, solltet Ihr jeden Schuss mitzählen. Geht Euer Magazin-Vorrat zur Neige, wartet Ihr nun nicht darauf, dass James den Ballermann langwierig selbstständig nachlädt. Stattdessen wechselt Ihr ins Menü: Das Spiel pausiert und Ihr bestückt die Kugel-Kartusche manuell. Zurück im Gefecht, steht Ihr dem angeschlagenen Feind nun bestens gewappnet wieder gegenüber.

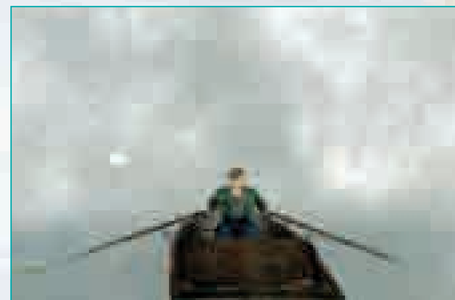
Retter in der Not: Befindet Ihr Euch gerade mitten im Nahkampf – umringt von lauter fauligen Fieslingen und dem Tode nahe – empfiehlt es sich nicht, James manuell im Item-Menü zu heilen. Senkt lieber Eure Waffe (R2-Taste) und drückt R3 (rechter Analog-Stick). Nun konsumiert Euer digitales Alter-Ego automatisch das jeweils stärkste Medi-Pak im Rucksack. Eine äußerst praktisch Funktion.

Die härtesten Kopfnüsse



Das Uhrenrätsel: Die erste etwas kniffligere Aufgabe stellt sich Euch im Appartement-Block. Für die Denkfaulen hier die Antwort: Stellt den Stundenzeiger auf 9 Uhr, den Minutenzeiger auf 10. Dies ist übrigens die Lösung für jeden Schwierigkeitsgrad.

Die drei Münzen: Ebenfalls nicht leicht, aber durchaus zu knacken. Die korrekten Steckplätze für die drei Münzen lauten von links nach rechts eingesetzt wie folgt:



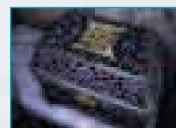
Dröge Einlage ohne Geheimnisse: Paddelt während der Ruderpartie stets in Richtung Leuchtpunkt.

Leicht: alter Mann, leer, Schlange, leer, Gefangener.

Mittel: leer, alter Mann, Gefangener, leer, Schlange.

Schwer: leer, alter Mann, leer, Schlange, Gefangener.

Zahlencodes: Die verriegelte Tür im dritten Stock des Brookhaven Hospitals entriegelt James auf 'Leicht' und 'Normal' mit 7335. Im schweren Rätselmodus gebt Ihr 1328 in den Zahlenblock ein.



Die bizarre Rätselbox: Ihr habt Euch die korrekten Lösungen der mysteriösen Quizshow im Aufzug nicht gemerkt, wollt aber trotzdem nicht auf die Belohnung verzichten? Kein

Top oder Flopp? -Die fünf Enden

Fünf verschiedene Endings – von tragisch über befriedigend bis spaßig – belohnen fleißige Mehrfach-Spieler. Im Gegensatz zum Vorgänger ändert sich der Abspann aber nicht durch unterschiedliche Entscheidungen in bestimmten Situationen, sondern vielmehr durch James' grundsätzliches Verhalten während des Spiels. Die folgenden Hinweise sollten als Leitfaden genügen:

IM WASSER: Der bei weitem deprimierendste Abspann. Happy-End-Hasser sollten während des Spiels folgende Verhaltenstipps beherzigen: Schaut Euch das Küchenmesser mehrmals an, das Euch die durchgeknallte Angela überlässt. Lest Euch das Tagebuch auf dem Dach genauestens durch. Heilt James stets erst kurz vorm Exitus. Lauscht der aufgezeichneten Unterhaltung im Leseraum des Albtraum-Hospitals ebenso wie dem Gespräch im Korridor kurz vor dem Endkampf.

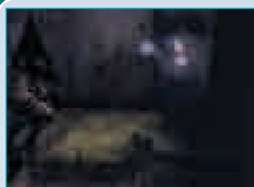
MARIA: Das wahrscheinlichste Ending beim ersten Durchspielen. Folgt stets gefügig Marias Anweisungen. Versucht die blonde Schönheit während der Eskortierungsszenen möglichst wenig zu verletzen. Verbringt viel Zeit mit Maria vor und in dem Krankenhaus, bevor sie sich auf der Bahre ausruht. Seht auch danach regelmäßig nach ihr. Hört Euch das Gespräch im Korridor vor dem finalen Bosskampf nicht zu Ende an.

WIEDERGEBURT: Erst nach einmaligem Durchspielen verfügbar. Sammelt James beim zweiten Anlauf den Weißen Chrisam (Blue Creek Apartment, Wohnung 105, Küche), Buch der verlorenen Erinnerung (Zeitungsladen nähe Texxon Tankstelle, Ecke Nathan Avenue und Carroll Street), Obsidian Kelch (Historical Society Museum, kaputte Vitrine) sowie das Buch der blutroten Zeremonie (im Lesezimmer des Albtraum-Hotels), werdet Ihr Zeuge der Wiedergeburt.

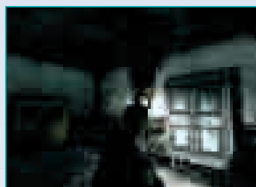
VERLASSEN: Der beste (im Sinne des Happy-Ends) aber gleichzeitig auch der am schwersten zu Gesicht zu bekommende Abspann. Am wahrscheinlichsten steht Euch dieses Finale bevor, wenn Ihr zuvor das 'Maria'-, aber nicht das 'Wiedergeburt'-Ending gesehen habt. Versucht, James' Energieanzeige immer im grünen Bereich zu halten, ist er angeschlagen, so zögert nicht, ein Medi-Pak einzusetzen. Außerdem darf Euch Mary beim Treffen im Park nicht daran erinnern, in welcher Richtung das Hotel liegt, zieht also direkt gen Westen. Hört Euch Mary im Korridor unbedingt bis zuletzt an und versucht generell, alle Punkte zu vermeiden, die fürs 'Maria'-Ending nötig sind.

HUND: Das unkonventionellste aller Finale. Bestreitet entweder das 'Wiedergeburt'- oder alle drei übrigen Endings, dann findet Ihr in einer Hundehütte auf dem Parkplatz westlich von Jack's Inn den Knochenschlüssel. Mit diesem öffnet Ihr im Hotel den Observation Room im 3.Stock.

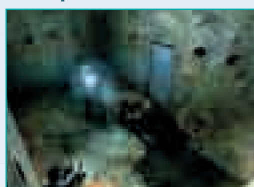
Die höllischen Wächter



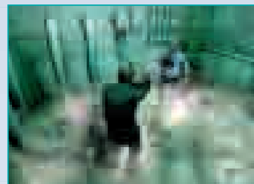
PYRAMID HEAD: Satans Henkermeister stellt sich Euch im Blue Creek Apartment entgegen. Je nach Attacke reicht manchmal bereits ein Hieb mit seinem gigantischen Messer, um James das Lebenslicht auszublasen. Bewegt Euch deshalb stets von einer Zimmerecke zur nächsten und pumpt ihn voller Pistolenkugeln. Kommt der Metzger zu nahe, 'straft' Ihr nach links oder rechts und positioniert Euch wieder in der anderen Ecke. Nach zirka 30 Schuss ertönt eine Sirene und Pyramid Head flieht. Folgt ihm erst, wenn er verschwunden ist.



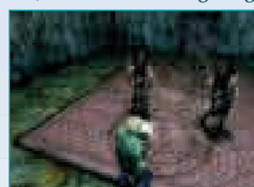
DECKEN-HÄNGER: Auch bei den beiden bizarren Krankenbett-Dämonen gilt: Haltet die Burschen auf sichere Distanz. Lockt die Biester am besten in eine Ecke und eilt zeitig in die gegenüberliegende, von der aus James' Schrotflinte Tod und Verderben spuckt. Liegt der eine in seinem Blut, nehmen sparsame Horrorfans seinen einsamen Kollegen mit der Pistole aufs Korn.



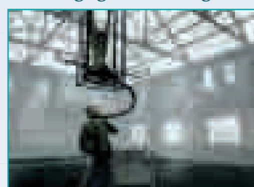
TÜR-DÄMON: Diese obskure Mixtur aus Höllenviech und Eingangstür ist zwar langsam, aber äußerst widerstandsfähig. Auch diesem Freak sollte James nicht zunahe kommen, geht das Biest nach zwei Shotgun-Ladungen zu Boden, nutzt Ihr die kurze Auszeit, um flink zur anderen Seite des schmalen Raums zu gelangen. Gutes Timing ist alles, denkt deshalb daran, Eure Wumme manuell im Menü nachzuladen.



EDDIE: Der bedauernswerte Psychopath stellt sich Euch über die Dauer von zwei Runden. In der ersten ist Draufhalten die beste Taktik: Pumpt den Dickwanst voll Schrot, hört Ihr beinahe die Englein singen, heilt Euch unbedingt via R3. Der Gang ins Menü macht Euch nämlich kurzzeitig verwundbar. Nach ein paar Runden flieht Eddie. In der Kühlkammer versteckt Ihr Euch solange hinter den Schweinehälften, bis sich der Schurke nähert, feuert zwei Schuss ab und flieht. Im Nahkampf setzt Eddie übrigens seine Fäuste ein, welche aber nur geringfügig weniger Energie abziehen als seine Knarre.



PYRAMID-HEAD-DUO: Im Doppelpack sind die Kapuzen-Teufel halb so heftig. Rennt wie gehabt von einer Ecke in die nächste, und lasst das Jagdgewehr Feuer spucken. Kommen die Biester zu nahe, 'straft' Ihr rechtzeitig zur Seite und flieht auf die gegenüberliegende Raumseite.

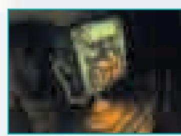


DER FINALE OBERMOTZ: Euer letzter Gegner greift entweder persönlich an oder lässt eine Horde Motten auf Euch los. Weicht durch flinkes Strafen den Horror-Insekten lang genug aus, dann geben sie auf und Ihr könnt aus sicherer Entfernung das Jagdgewehr ansetzen.

Problem: Um das Schatzkästchen im Lagerraum des dritten Stocks zu öffnen, drückt Ihr folgende Knöpfe: rechter Knopf (oben), linker Knopf (Mitte), rechter Knopf (unten).

Die fiese Schabenfalle: Allein unter Insekten – würg! Um den ekligen Krabbelviechern zu entgehen, schaut Ihr Euch das Keypad rechts der Tür genauer an. Per Zufallsgenerator leuchten drei Zahlentasten heller auf als die übrigen. Drückt die entsprechenden Knöpfe in allen möglichen Reihenfolgen, bis der korrekte Code das Schloss öffnet.

Der steinerne Schädel:



Der rotierbare Würfel mit den Gesichtern stellt Euren Verstand auf eine harte Probe. Um die Tür zu öffnen, müsst Ihr den Block auf 'leicht' und 'normal' wie folgt drehen: Drückt das Steuerkreuz hoch, bis Euch das Gesicht mit den roten Augen entgegen blickt. Danach rotiert Ihr den Würfel nach links oder rechts, damit ein umgedrehtes Gesicht erscheint. Kniffliger gestaltet sich die Lösung da schon im schweren Rätselmodus: Seht Euch die Türenpositionen in dem stählernen Raum genau an und spielt im Geiste die notwendigen Dreh- und Kippbewegungen des Zimmers durch, damit die Pforte erreichbar wird. Eilt nun zurück und bewegt den Würfel in entsprechender Abfolge.

Die hängenden Halunken: Wer baumelt zu Recht und wem wurde der tödliche Strick fälschlicherweise um den Hals gelegt? Lasst Ihr sämtliche moralischen Einwände außen vor, müsst Ihr folgende Seile herunterziehen: Auf 'leicht' ist der Entführer, auf 'mittel' der Brandstifter und auf 'schwer' der Geldfälscher unschuldig. Nur schade, dass die vermeintlichen Schwerverbrecher von ihrer späten Rehabilition nichts mehr haben!



Top Secrets

Geheimes Options-Menü: Wem die regulären Einstellungsmöglichkeiten nicht genügen, der sollte im Options-Menü mal die Schultertasten L1 und R1 gleichzeitig drücken. Unter den just hinzugekommenen Extra-Optionen dürft Ihr u.a. die Farbe des Blutes, die Waffen-Kontrolle, Kamera oder Steuerung modifizieren. Dieser kleine, aber feine Trick ist zudem direkt von Anfang an anwendbar.

Hyper-Spray und Kettensäge: Während die Motorschneide nach dem ersten Durchspielen gleich zu Beginn einer neuen Partie unübersehbar am Wegesrand vor sich hin knattert, müsst Ihr Euch für die handliche Sprühdose mehr ins Zeug legen. Nach zweimaligem Durchzocken findet Ihr das Betäubungsgas in dem Wohnmobil im Süden der Stadt.

Geheimoptionen, die zweite: Zwei neue Punkte findet Ihr im oben beschriebenen Zusatzmenü, wenn Ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet. Rambo-Fans verdoppeln oder verdreifachen die Anzahl der Patronen pro gefundenem Munitionspack, Grafik-Fetischisten stellen den Griesel-Filter aus und erfreuen sich an gestochen scharfer, aber stärker flimmernder Schaueroptik.

Nachrichten dechiffrieren: Die Story von "Silent Hill 2" ist ebenso spannend wie geheimnisvoll, keine Frage. Umso ärgerlicher, dass viele Textinfos, die Ihr auf Schmierzetteln oder verwitterten Inschriften entdeckt, nur teilweise lesbar sind. Wollt Ihr den kompletten Wortlaut verstehen, liegt ein hübsches Stück Arbeit vor Euch. Alle fünf Abspänne müssen auf einer Memory Card verewigt sein, ehe bei erneutem Spiel die Schmierflecken verschwunden sind.

Extra-Rätselmodus: Für die ganz harten Analysten hat Konami noch einen geheimen vierten Knobel-Schwierigkeitsgrad eingebaut. Habt Ihr "Silent Hill 2" in den drei regulären Rätsel-Stufen bewältigt, wählt Ihr bei erneutem Spiel den schweren Modus (die Extra-Variante wird nicht zusätzlich angezeigt). Das Ergebnis sind noch härtere Kopfnüsse für Profis.

Straßennamen: Die Straßen von Silent Hill sind allesamt nach Autoren der phantastischen oder Thriller-Literatur benannt. Lewis Caroll, Thomas Harris oder Ruth Rendell – sucht doch mal nach den Inspiratoren der Entwickler.

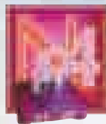
SPIEL-ERGEBNIS

Ehrgeiz: Beim abschließenden Ranking werden besonders gute Leistungen gelb hervorgehoben.



PAPER MARIO

PLAYER´S GUIDE, LETZTER TEIL



Nur der siebte Stern wartet noch auf seine Rettung, dann geht's Bösewicht Bowser an den Kragen – der letzte Teil unserer Komplettlösung bringt Euch sicher durch das ganz und gar nicht flache Finale. *tn/cg*

Kapitel 7 – Abenteuer im ewigen Eis

Nach Marios Abstecher ins Land der Blumenkinder findet Ihr Euch mal wieder in der Haut von **Prinzessin Peach** wieder. Verlasst die königlichen Ruheräume auf dem gewohnten Wege. Unten seht Ihr ein paar **Wachen**, ein Glück, dass Ihr das **Verwandlungs-Item** im Gepäck habt. Stellt Euch hinter einen der Schuppensoldaten und drückt B, um die Gestalt zu wechseln. Perfekt getarnt geht Ihr nun unbehelligt nach ganz oben und redet mit dem **Koopa**, der die Tür bewacht. Der von Überstunden geplagte Wachtposten bittet Euch, seine Ablöse zu suchen. Vor dem Haupteingang des Schlosses findet Ihr einen **schlafenden Clubba**. Verwandelt Euch in den dicken Taugenichts und geht wieder nach oben, wo der getäuschte Koopa sogleich den Durchgang frei macht. Natürlich denkt Ihr gar nicht daran, hier unentgeltlich die Wache zu spielen, sondern schleicht stattdessen weiter nach oben, bis Hexe Kammy Koopa den Mummenschanz aufdeckt.
Mario kehrt inzwischen nach **Toad Town** zurück. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr jetzt gegen Kent C. Koopa antreten, der den Weg ins Koopa-Dorf versperrt. Kein leichter Kampf, dafür gibt's aber mächtig Erfahrungspunkte. In der Stadt der Pilzköpfe stattet Ihr Wahrsager **Merlon** einen Besuch ab – hier erfahrt Ihr, dass der letzte Stern im eisigen Norden festgehalten wird. Dorthin kommt Ihr über die **Kanäle** im Südviertel. Sucht den Weg mit den Bodenstacheln und lasst Euch von **Lakilester** drüber tragen. Geht in die Röhre, danach nach links und zerbrecht den Holzblock. Auf der anderen Seite gibt's die **ultimativen Stiefel**, mit denen könnt Ihr den mächtigen Drehsprung ausführen. Geht zurück in den Stachelraum und verlasst ihn nach rechts. Macht mittels **Watts Leuchtkraft** die unsichtbaren Blöcke sichtbar und durchquert die blaue Tür. Im Eisraum findet Ihr rechts einen **Superblock**, links geht's nach **Bibber-City**. Dort angekommen führt Euch der Weg sogleich ins **Haus des Bürgermeisters**. Nach einem Plausch mit dessen Frau begebt Ihr Euch ins Hinterzimmer, wo Ihr den Herrn des Hauses ausgestreckt am Boden liegend auffindet! Ein Mordfall in Bibber-City und ausgerechnet Mario ist der Hauptverdächtige. Nach dem Gespräch geht Ihr nach rechts zu dem **gefrorenen See**. Knackt das Eis per Drehsprung und holt mit **Sushies Hilfe** den Schlüssel vom Grund. Dieser öffnet das Lagerhaus, durch den Kamin im Obergeschoss kommt Ihr in **Heringways Haus**. Zusammen mit dem berühmten Krimi-Autoren marschiert Ihr zurück zum Bürgermeister. Doch der Stadtobere ist gar nicht tot: Mario ist rehabilitiert und darf die Pinguin-Kolonie verlassen.
Außerhalb stellt sich Euch wieder die Nervensäge **Jr. Troopa** (50 KP) zum Duell. Der penetrante Quälgeist greift zwar gnadenlos an, stellt aber trotzdem kein Problem für den Schnauzbart dar. Ist der Knilch besiegt, marschiert Ihr nach rechts an den Schneemännern vorbei, bis Ihr einen großen **schwarzen Geist** trefft. Lasst Euch nicht einschüchtern, das obskure Lakenwesen ist schnell besiegt und der Weg frei ins **Sternental**. Redet mit Merle und Ihr bekommt einen **Schal**. Kehrt nach **Bibber-City** zurück, wo Ihr vom Bürgermeister einen **Eimer** erhaltet. Mit diesen Utensilien komplettiert Ihr die **Schneemänner** in der verschneiten Ebene und die Eiswand öffnet sich. Lasst Euch in die erste Spalte fallen und betätigt den Knopf per Drehsprung. An der zweiten Grube hilft Euch **Kooper**. Doch plötzlich erscheint ein frecher Doppelgänger des Schildkröterichs! Zieht dem Linken mit dem Hammer einen Scheitel, anschließend kümmert Ihr Euch um die zwei Geister. Nach dem Sieg erklimmt Ihr die Stufen und geht nach rechts. Wandert weiter nach oben. Ihr kommt an einem **Superblock** vorbei, in der Höhle dürft Ihr eins der drei Items in den Wandnischen gegen den nutzlosen Kiesel austauschen, den Ihr zuvor gefunden habt. Im nächsten Bildschirm lasst Ihr den Klempner wagemutig nach unten fallen. **Bombette** sprengt die Wand, hinter der Euch **Merlar** den gesuchten **Sternenstein** aushändigt. Setzt den Klunker sogleich ins sternförmige Loch ein, an dem Ihr zuvor vorbeigekommen seid. Über die Stufen kommt Ihr nun nicht nur zu einem neuen Orden, sondern auch zum **Kristall-Palast**.
Das Besondere an dem bitterkalten Grottenlabyrinth ist, dass fast jeder Bildschirm zwei Seiten hat, die durch eine Glasscheibe in der Mitte getrennt sind. Geht zuerst nach rechts. Drückt den roten Knopf und eine blaue Tür erscheint. Geht ein paar Schritte zurück und nehmt die Tür nach unten. Rechts findet Ihr einen **blauen Schlüssel** mit dem Ihr die entsprechende Tür oben öffnet. Sprengt die Wand und geht zwischen der dritten und vierten Säule auf die hintere Ebene. Reißt dort die Wand links ein und kämpft gegen hinterlistige Spiegelungen. Haltet Euch anschließend immer weiter links, bis Ihr eine Tür nach hinten durchschreitet. Dahinter zerhüpft Ihr mittels Drehsprung den Boden. Ein nützlicher Orden ist der Dank. Geht zwei Bildschirme zurück und nutzt das Trampolin. Durch die Tür gelangt Ihr wieder in den Raum mit den farbigen Pforten. Begebt Euch nach rechts, durch die Glaswand nach vorne und geht wieder zu der Tür nach unten. Dort befindet sich nun ein Loch im Boden. Sprengt die Wand – jetzt habt Ihr es mit satten **fünf Bombettes** zu tun. Marios explosive Freundin ist die zweite von rechts. In der Kiste hinter der Wand lagert der **rote Schlüssel**. Zurück in der Eingangshalle aktiviert Ihr den Schalter, worauf die rote Tür erscheint. Dahinter besiegt Ihr flink die drei weißen Clubbas, um die Statuen auf der anderen Seite verschwinden zu lassen. Geht wieder nach links, nehmt den nun freien Weg und haltet Euch rechts. Um die Drehtür zeitverzögert zu aktivieren, setzt Ihr **Bombette** ein. Weiter rechts durchquert Ihr die weiße Pforte. Schießt **Kooper** in das Loch und enttarnt die Bösewichter. Ein paar saftige Hammerschläge später marschiert Ihr weiter nach rechts. Hier schießt Ihr **Kooper** an die Stelle, an der in der Reflektion ein Schalter zu sehen ist. Das nächste Puzzle bilden die Statuen: Ihr könnt sie nur in die Richtung schieben, in die diese schauen. Schiebt sie nach links und fallt in das Loch, wo ein weiterer Orden wartet. Sucht nun die große Dino-Statue. Habt Ihr das kleinere Exemplar verschoben, wechselt auch der große Bruder seine Postion. Im nun freien Loch findet Ihr schließlich den Palastschlüssel. Hinter der entriegelten Tür erwartet Euch das letzte und härteste Dino-Rätsel. Schiebt die Statuen so, dass sie die gelben Bodenteile bedecken. Um die Schieberichtung zu ändern, 'sprecht' Ihr die gehörnten Meißelwerke einfach von der Richtung an, in die sie sehen sollen. Nutzt die Heil- und Speicherpunkte, denn der bevorstehende Kampf mit dem Wächter des Palasts ist heftig. Satte 70 KP wollen dem **Kristallkönig** abgezogen werden, ehe er den siebten Sternenwächter freigibt. Teilt sich der frostige Fiesling in mehrere Gegner auf, müsst Ihr genau hinsehen – der echte Kristallkönig schimmert leicht. Watt leistet hier besonders gute Dienste.

Das große Finale – König Bowsers Schloss

Nach der Zwischensequenz mit Peach macht sich Mario auf den Weg zum Berg hinter **Toad Town**. Zum Dank für ihre Rettung geben die ehrwürdigen Sternenwächter einen Weg frei, der Mario geradewegs in den **Sternenhimmel** führt. Dort betretet Ihr den Schrein, um die mächtige Sternenstrahl-Attacke und eine Transportmöglichkeit zu **Bowsers Schloss** in Empfang zu nehmen. Dort eingeschwebt, verlasst Ihr den Luftschiffhafen und betretet die Tür östlich des Haupteingangs. Die lauernden Knilche besiegt Ihr am einfachsten mit Watts Hilfe. Marschiert weiter gen Westen, bis Ihr die Bowser-Tür erreicht. Beim Versuch der Durchquerung fallt Ihr in ein Loch. Unten sprengt Ihr die rechte Wand und überquert die Blöcke mit **Parakarry**. Aber Vorsicht, manche Plattformen versinken, wenn sich's Mario zu lange gemütlich macht. Den Lavasturzbach überwindet Ihr problemlos mit Buus Unsichtsbarkeitstrick. Sucht den Raum, aus dem die Lava herausströmt und macht die Wächter unschädlich, der **blaue**

Schalter stoppt schließlich den Magmastrom. Nun könnt Ihr im Raum mit der Truhe den Schlüssel holen. Hinter der aufgeschlossenen Pforte ist es stockduster, mit Watts Leuchtkraft entdeckt Ihr aber jede Menge Truhen. Anschließend geht's zurück zur Bowser-Tür, die den Klempner diesmal ohne Probleme durchlässt.
Die Pfade auf dem Hof führen Euch rechts unten zu einer Rast-Zelle, oben links lädt der Burg-Shop zum munteren Einkauf ein. Gut gewappnet geht's nun nach rechts oben. In der hohen Kammer müsst Ihr an Ketten ziehen, um den Raum mit Wasser zu füllen. **Sushie** trägt Euch wieder in die vorherige Kammer. Geht dort an Land, drückt den Schalter und sprengt die rechte Wand. Mit Marios Drehsprung könnt Ihr dahinter den Schalter senken. Schlagt Euch nach rechts durch und zieht an einer weiteren Kette, um den Wasserpegel nochmals zu erhöhen. Nun schippert Euch Sushie gen Westen, wo Ihr einen **Schlüssel** aufklaubt. Zu guter Letzt lasst Ihr das Wasser wieder ab, schließt die rechte Tür auf und marschiert weiter. Nun bekommt es Mario wieder mit Kanonen zu tun: Eine gute Gelegenheit, Mario aufzuleveln, denn die Ballermänner sind recht leicht zu besiegen, spenden aber ordentlich Erfahrungspunkte. Oben erreicht Ihr einen Raum mit drei Blöcken. Verschiebt den rechten, um eine Tür frei zu machen. Im nächsten Zimmer könnt Ihr den linken Würfel verschieben. Hinter dem Gang mit dem Herz-Container wartet das nächste Puzzle. Drückt den mittleren Block nach rechts und Ihr findet einen **Schlüssel**. Hinter der Tür stellt sich Mario ein weiterer **Stein-Bowser** entgegen. Der Wächter liebt Rätsel, nur wenn Ihr seine Kopfnüsse korrekt beantwortet, gibt er Mario den Weg frei – kein Problem, so Ihr bislang einigermaßen gut aufgepasst habt. Durchquert den anliegenden Raum und Ihr kommt wieder an eine Vierer-Kreuzung. Der Weg unten links führt zu einem **Toad-Gasthaus**, oben links erwartet Euch ein Rätsel mit farbigen Blöcken. Löst es, indem Ihr **Bombette** von oben zu dem Schalter laufen lasst und dann die Brücke schnell überquert. Holt das Extra und geht zurück in den Kreuzungsraum. Der Pfad oben rechts führt Mario zu einem weiteren Puzzle, das Ihr ebenfalls mit der Explosivkraft Eurer Freundin löst. Zur Belohnung gibt's einen **Schlüssel**. Merkt Euch hinter der Tür die **Anordnung der Lampen**: Oben, unten, unten, oben, unten, oben – in dieser Abfolge müsst Ihr die Ausgänge in den folgenden Räumen wählen. In einem langen Gang wartet eine Überraschung auf Mario – **Prinzessin Peach**. Zwar traut Ihr dem Braten nicht so recht, nichtsdestotrotz geht Ihr mit der Verdächtigen nach links, wieder nach rechts und packt schlussendlich Euren Vorschlaghammer aus – ein ordentlicher Hieb und der freche Geist gibt seine Maskerade auf. Weiter rechts stößt Mario auf die nächste Bowser-Tür. Hier stellt sich Euch ein letztes Mal **Jr. Troopa** (60KP) zum Duell. Nutzt die bekannten Taktiken und Ihr kommt ins Schloß der Prinzessin. Schlagt den bekannten Weg nach oben ein, wo Ihr endlich auf **Bowser** trefft.
Wie sich's für einen zünftigen Endkampf gehört, geht das Duell über mehrere Runden. Zusammen mit **Watt** habt Ihr die erste Form (50 KP) schnell besiegt. Setzt Bowser den Sternenstab ein, kontert Ihr mit dem Sternstrahl. Nun flieht der Schildkrötenhüne aufs Dach. Beim **zweiten Gefecht** besitzt der Schuppenkönig satte 99 KP. Gebt dem Schurken mit Marios schwersten Attacken Saures – Ihr braucht weder zu heilen noch auf die Blumenpunkte zu achten, da sie bald erneuert werden. Da der Sternstrahl nicht funktioniert, greifen Peach und Twink **Kammy Koopa** an – folgt einfach den Anweisungen. Nun ist der gestärkte Mario wieder dran. Gelegentlich benutzt Bowser den Stab, um 30 KP zu regenerieren – zieht ihm daher schnell möglichst viel Energie ab. Nach zwei bis drei Heilungen setzt Bowser die Technik nicht mehr ein und der Sieg ist nur noch eine Frage der Zeit.

Gleich setzt's Haue: Der obligatorische Endkampf gegen Bowser ringt Mario die letzten Kraftreserven ab.

HEADHUNTER

BOSS GUIDE: SO BESIEGT IHR JACKS GEGENSPIELER



Das Leben eines Headhunter ist nicht leicht. Als ob sich Euch im gleichnamigen Sega-Krimi nicht schon genug Feinde in den Weg stellen, haben die Entwickler von Amuze auch noch einige markante Zwischengegner ins Leben gerufen. So verschieden Euch die Bösewichte nach dem Leben trachten, eines haben alle gemeinsam: Sie sind besser ausgerüstet als Ihr. Wer Feuergefechte von Angesicht zu Angesicht im John-Wayne-Stil bevorzugt, beißt schnell ins Gras. Die richtige Taktik ist also gefragt, um Jack Wade zurück auf den Thron der Headhunter-Organisation zu führen. Wir zeigen Euch, wie's geht. *mj/os*

Allgemeine Tipps

1. Absolviert so schnell wie möglich die höheren Lizenzprüfungen. So erhaltet Ihr nicht nur durchschlagskräftigere Waffen, Ihr könnt hinterher auch mehr Gegenstände (vor allem Medi-Paks) mit Euch herumtragen.

2. Jack Wade ist nicht John Rambo! In vielen Fällen ist es cleverer, Feinden aus dem Weg zu gehen, sie mit Metallhülsen abzulenken oder vorsichtig von hinten zu erwürgen. Das vermeidet Aufsehen und energiezehrende Shoot-Outs.



Am Ende des Kampfes gegen Rockerboss Greywolf zieht sich der Feind in eine Ecke zurück. Versteckt Euch hinter einer Mauer und macht ihm mit gezielten Schüssen den Garaus.

Boss Nr.1 – Greywolf

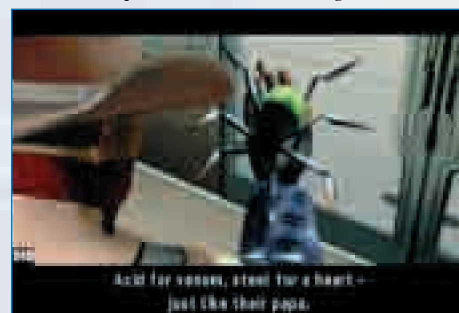
Der erste Fiesling, mit dem Ihr Euch herumplagen müsst, ist Greywolf. Nachdem Ihr durch das Wolfpack-Hauptquartier zu ihm vorgedrungen seid, schickt er erst mal einen seiner Handlanger in die Schlacht. Allerdings ist der noch relativ leicht zu besiegen. Der Trick: Obwohl die Regale sichere Deckung versprechen, ist dort viel zu viel explosives Material verstaut. Trifft der Gegner in dieses Lager, ist dicker Energieverlust garantiert. Duckt Euch hinter dem großen Konferenztisch und taucht ab und an auf, um ein paar gezielte Schüsse abzugeben. Am besten klappt diese Prozedur, wenn Euch der Feind aufrecht attackiert.

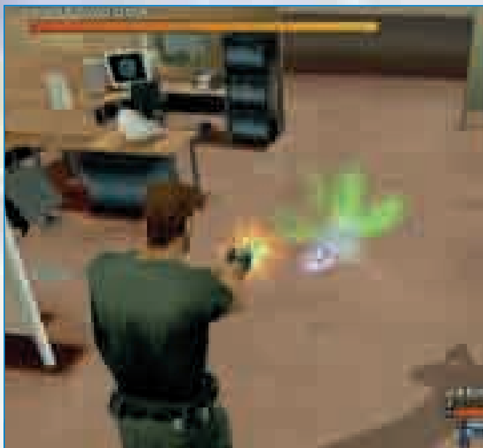
Nachdem nun der Zugang zum Dach frei ist, steht Ihr Greywolf persönlich gegenüber. Der Anführer der Hells Angels ist schon ein ernstzunehmenderer Gegner als sein armseliger Gehilfe. Greywolfs Energiewaffe ist Euch in jeder Beziehung überlegen: Wenige Treffer genügen, um Euch ins Nirvana zu befördern. Auch hier verhilft die richtige Taktik zum Sieg. Sobald das Gefecht beginnt, macht Ihr eine Rolle nach rechts. Achtet nun sorgfältig darauf, in welche Richtung Greywolf läuft (Radar). Nehmt den entgegengesetzten Weg und verschanzt Euch in der Mitte der beiden Blocks, kurz nachdem Greywolf auf der anderen Seite diese Passage passiert hat. Platziert auf dem Weg zwei der zuvor eingesammelten Bewegungsminen. Presst Euch nun an die Wand und schnellt hervor, wenn Greywolf um die Ecke kommt. Mehr als zwei oder drei Schüsse könnt Ihr allerdings nicht anbringen, da Ihr erneut in Deckung gehen müsst, um Greywolfs Waffe zu entgehen. Mehr Schaden richtet Ihr an, wenn Ihr auf eines der am Rande stehenden Fässer feuert. Jetzt noch ein paarmal auf den Bösewicht geschossen und den Rest erledigen die Minen. Doch der Kampf ist noch nicht vorbei. Kurz bevor seine Energie zu Ende geht, verschanzt sich Greywolf in einer Ecke des Daches und feuert seine Energiemunition wahllos auf alles, was sich bewegt. Schnappt Euch vor dem Showdown das Medi-Pak, welches rechts vom Eingang liegt. Frisch gestärkt könnt Ihr dem Rockerboss nun gegenüber treten. Verschanzt Euch hinter der Mauer in der Nähe der Ausgangstür. Stellt Euch an die Ecke, so dass Ihr Greywolf im Blickfeld habt. Sobald der Schurke nachlädt, springt Ihr aus der Deckung hervor und gebt gezielte Schüsse auf ihn ab. Dies wiederholt Ihr solange, bis der Verbrecher am Boden liegt.


Nicht die feine Art, aber äußerst effektiv: Verfolgt den Bösewicht Greywolf und schießt ihm in den Rücken.

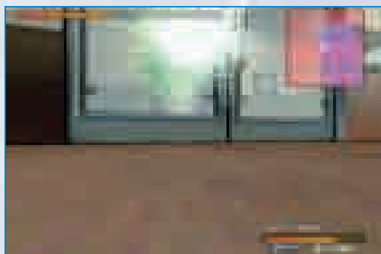
Boss Nr.2 – Ramirez

Zwischengegner Nummer 2 ist Cyber-Cowboy Ramirez. Doch der verschanzt sich erstmal feige hinter einer Panzertür und lässt stattdessen seine neueste Erfindung gegen Euch antreten: Elektronische Spinnen, gefüllt mit tödlicher Säure. Lähmt mit einem gezielten Schuss die auf Euch zukrabbelnden Viecher, spurtet zu einem der Monster hin und übernehmt mit einem Druck auf den A-Knopf die Kontrolle über die Spinne. Nach einem Wechsel in die Ego-Perspektive richtet Ihr den Blick gen Panzertür. Mit einem weiteren Druck auf die A-Taste beginnt das Roboter-Tier zu laufen. Kurz bevor Ihr die Sicherheitstür erreicht, müsst Ihr wiederum den A-Button betätigen: Die Spinne hüpft gegen das Panzerglas, explodiert und vergießt dabei ihre ätzende Säure. Wiederholt dies einige Male und eine Explosion öffnet den Weg zum mittler-


Ramirez zum Ersten: Der bullige Verbrecher verschanzt sich hinter einer Sicherheitstür und schickt Euch seine tödlichen Säure-Spinnen auf den Hals.







Panzerknacker: Ein gezielter Schuss auf die Spinnen, mit dem A-Knopf in selbige teleportiert und an die Sicherheitstür gesprungen (im Uhrzeigersinn).



Tödlicher Wettkampf: Im unterseeischen Aquadome tretet Ihr gegen einen übermächtigen Gladiator an. Setzt ihn mit gezielten Blitzschlägen Schachmatt.

weile bewusstlosen Ramirez.

Boss Nr.3 – Gladiator

Im ultimativen Unterwassergefängnis Aquadome stellt sich Euch ein besonders fieser Boss mit seiner kompletten Truppe entgegen. Mit der richtigen Taktik ist allerdings auch diese Herausforderung zu schaffen: Stellt Euch in einen der in der Arena befindlichen Kreise und wartet, bis sich der Widersacher nähert. Sobald sich das Rund rot färbt, verlasst Ihr die Markierung und lockt den Aquadome-Gladiator direkt in den Kreis. Der darauf folgende Blitz kostet dem Unhold wichtige Lebensenergie. Von jeder Seite nähern sich nun Kämpfer seiner Truppe, welche Ihr möglichst schnell aus dem Weg räumen solltet. Greift dazu am besten auf großkalibrige Wummen zurück. Wiederholt dieses Prozedere bis zum bitteren Ende des Verbrechers.

Boss Nr.4 – Ramirez zum Zweiten

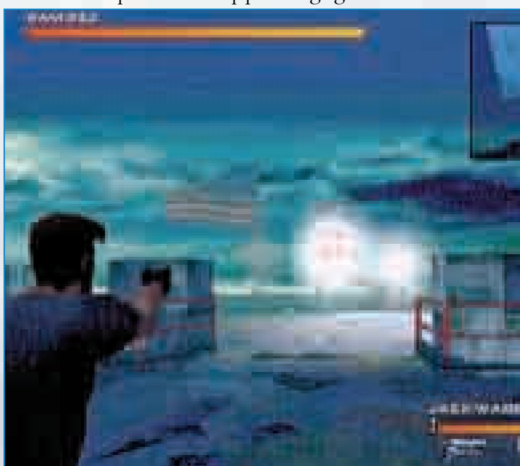
Cyber-Cowboy Ramirez sinnt auf Rache: In gleißendem Scheinwerferlicht bombardiert er Euch an Bord eines Schiffes mit durchschlagskräftiger Munition. Nutzt die an Bord stehenden Kisten als Deckung und geht folgendermaßen vor: Duckt Euch hinter dem Cargo-Behälter direkt vor Ramirez. Zerschießt von dieser Position aus die ersten beiden Spotlichter. Eine zweite Kiste dient als Deckung für die anderen beiden Scheinwerfer. Alternativ könnt Ihr Ramirez auch mit den Metallhülsen ablenken, um kurz aufzutauchen und die Lichter auszuknipsen. Ramirez beharkt Euch daraufhin mit Granatensalven. Weicht den Geschossen mit fixen Seitwärtsrollen aus, bis der Schurke kurz innehält. Nun nichts wie die Waffe gezückt und auf den Kerl geschossen. Das Ganze wiederholt Ihr, und der nächste Zwischenboss segnet das Zeitliche.

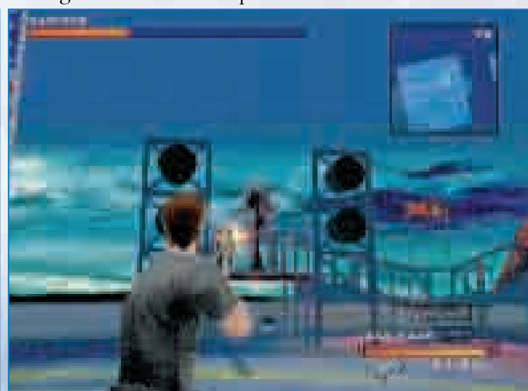
Boss Nr.5 – ADAM

Für Jack Wade und Angela Stern steht nun nur noch ein Verbrecher auf dem Plan: der Endgegner ADAM. Trotz seiner mächtigen Waffe ist auch dieser Gegner mit der richtigen Strategie problemlos zu knacken.

Zu Beginn des Kampfes werden von ADAM abwechselnd zwei blaue (sehr wirkungsvoll) und ein roter Schuss (trifft immer) auf Euch abgefeuert. Den blauen Projektilen weicht Ihr durch schnelle Bewegungen aus. Passt auf, dass die Schüsse nicht in die Säulen einschlagen und sie zerstören. Denn die Bauwerke sind ideale Verstecke vor den roten Pendants und gleichzeitig ein idealer Ort, um ungestört nachzuladen. Sobald Ruhe eingekehrt ist, schnellt Ihr hinter der Säule hervor und ballert, was das Maschinengewehr hergibt. Bevor wieder blaue Schüsse auf Euch gefeuert werden, gebt Ihr die Deckung auf und weicht den Projektilen durch schnelle Sprints aus.

Habt Ihr die Energie des Widerlings auf knapp ein Drittel reduziert, wird es Zeit, das Duell zu entscheiden. ADAM hat seine Waffe auf dem Kampfplatz verloren – das ist Eure große Chance! Lockt den Unhold möglichst weit von der auf dem Radar als roter Punkt markierten Überwaffe weg und sprintet in vollem Galopp zu ihr hin. Einige Schüsse aus dem Maschinengewehr, bis ADAM stehen bleibt, und anschließend der Griff zur Megawumme: Ein Schuss, und es ist vorbei – Eure Mission erfüllt.





Beim zweiten Treffen mit Ramirez müsst Ihr aus sicherer Entfernung die Scheinwerfer ausknipsen – und anschließend den Cyber-Cowboy



Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Die MAN!ACs als Hellseher: Im Editorial der 1/97 sinnierten wir über die Zukunft der Konsolenindustrie – und siehe da, viele der damaligen Prognosen haben sich bewahrheitet. So orakelten wir u.a. "Sega zieht sich als Konsolen-Anbieter zurück und entwickelt Spiele für alle Systeme.", "N64 verkauft sich ordentlich, aber es gibt viel zu wenig Software: Die Spieler werden langsam sauer." – wo gibt's solche Langzeitvorhersagen für so einen Schleuderpreis? Neben Hellseherei gab's natürlich auch Handfestes: Wir kürten die Spiele des Jahres, besuchten zwei Messen in Japan, gingen mit Vampir Kain auf Blutjagd und präsentierten auf der Computer'96 dem verdutzten Messe-Publikum arg bleiche MAN!AC-Redakteure...

DAS JÜNGSTE GERICHT

Roger Perkins (Programmierer, Bizarre Creations)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. MSR (SEGA, 2000)

"Obwohl ich mehrere Jahre an dem Racer mitarbeitete, bin ich immer noch der schlechteste Fahrer in unserem Studio. Mir fehlt leider das nötige Talent, mich in den Herausforderungen zu behaupten. Darüber hinaus verhalte ich mich in Kurven wie eine taube Fledermaus – ich taumle von einer Bande zur nächsten."

2. Elite (BBC Micro) (ACORNSOFT, 1984)

"Mit diesem Spiel verbrachte ich meine halbe Kindheit. Erst später habe ich erkannt, dass in der Version, die ich damals zockte, viele Missionen und Superwaffen gar nicht drin waren (also alles, was richtig Spaß macht). Ich habe Monate damit verbracht, durchs All zu fliegen und diese Items zu suchen – alles vergebens!"

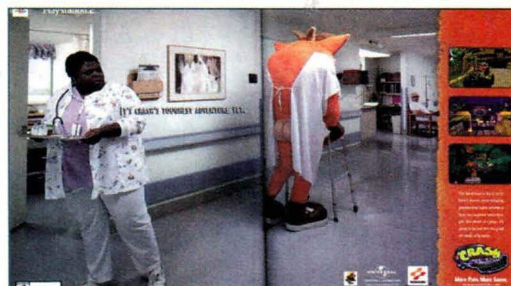
3. Pokémon Rot (NINTENDO, 2000)

"Obwohl der Titel auf die jüngere Zielgruppe abzielt, hat mich das simple Puzzle/Such-Prinzip sofort in den Bann gezogen. Leider bin ich von 'Schnapp sie dir alle' meilenweit entfernt – ich hänge irgendwo am Anfang fest! Sieht wohl so aus, als sollte ich mich in Zukunft wieder ausschließlich sinnleeren Gewaltorgien widmen."

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Als Spieleheld hat man's nicht leicht: Dies musste selbst ich, die Hüpfspielikone Crash Bandicoot, in meinem neuesten Abenteuer erfahren. Dass es mich allerdings so schlimm erwischen würde, habe ich mir in den kühnsten Träumen nicht ausgemalt. Und Schwester: Haben sie noch nie einen rasierten Hintern gesehen?



NexTime 2/2002



ERSCHEINT AM 2. Januar

MAN!AC feiert großes **Jubiläum**: Nächsten Monat haltet Ihr die hundertste Ausgabe in den Händen – natürlich prall gefüllt mit Infos rund um die zweitschönste Nebensache der Welt, zahlreichen Specials über die Geschichte Eures Lieblingsheftes, einem dicken Gewinnspiel mit exklusiven Preisen und vielen weiteren Überraschungen. Ihr dürft gespannt sein! Trotz des Rummels um unseren Geburtstag gehen einige Redakteure für Euch auf Reisen: Stephan forscht bei Codemasters in England nach der neuesten **Colin-McRae**-Episode, David widmet sich in London dem Time-Splitters-Nachfolger (PS2) und Colin vergnügt sich in Kanada mit **Unreal Championship** (Xbox). Die Daheimgebliebenen freuen sich auf die Tests des Comic-Prüglers **Super Smash Bros. Melee** (Gamecube, Bild), des 'züchtigen' **Herdy Gerdy** und des rasanten **Wipeout Fusion** (beide PS2). Für alle Rollenspiel-Fans haben wir schließlich einen besonderen Leckerbissen parat: ein Feature über die Zukunft des in Deutschland stiefmütterlich behandelten Genres.



JAPAN TOP 10

1	Actual Combat Pachislot Gesellschaftsspiel	Sammy nicht geplant
2	Pikmin Strategiespiel	Nintendo 1. Quartal 2002
3	Dynasty Warriors 3 Actionspiel	Koei 2. Quartal 2002
4	J. League Winning Eleven 5 Sportspiel	Konami nicht bekannt
5	Super Robot Taisen A Strategiespiel	Banpresto nicht geplant
6	Hikaru Go Gesellschaftsspiel	Konami nicht geplant
7	Everybody's Golf 3 Sportspiel	Sony 1. Quartal 2002
8	Luigi Mansion Action-Adventure	Nintendo 1. Quartal 2002
9	Genshi No Kotoba Actionspiel	Sony nicht bekannt
10	Dokodemo Taikyoko Yakuman Ad. Gesellschaftsspiel	Nintendo nicht geplant

«WELCOME» TO MY WORLD





SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™


An 8 realen Locations kannst du so richtig abboarden!


Dränge deinen Gegner im brandneuen PUSH-Modus aus dem Bild!


Echte Boards, echte Profis, echte Berge – echt cool!

PlayStation® 2 Screens

Empfohlen von:
snowboarder
blond magazine





Ab Anfang Dezember erhältlich!

Lust auf 'ne Session? Dann schwing dich mit mir und ein paar der weltbesten Profi-Boarder wie Tara Dakides, Shaun White, Ross Powers und vielen anderen auf's Board! Und das alles in 8 Leveln, die auf realen Locations basieren. Das abgefahrene Trickstyle-System bringt dir das wahre Snowboard-Feeling. Jetzt richtig Lust bekommen? Na, dann mal rauf auf's Board und los!

Soundtrack von Static-X, Papa Roach und Alien Ant Farm.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

DEAR SOFT





ACTIVISIONO2.COM